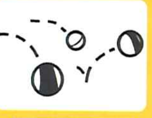
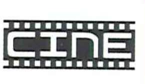


ARCADE - GAMECUBE - GAMEBOY - WONDERSWAN
PSOne - DREAMCAST - XBOX - PS2
INCLUYE CD-Rom de PC GRATUITO
ゲームタイプ
Gametype
Revista de Videojuegos Japoneses
nº2 - 595 pts.
8 414090 216715 0 0 0 0 2
GAMETYPE Nº2 595 PTAS. 3,58 €
MUGEN
Realiza tus propios personajes
NOVELAS
Historias oficiales de KOF GBA
NEW GAMES
KOF 2001
Silent Hill 2
Ace Combat 04
Project 0
OTRA FORMA DE CONTAR LA HISTORIA DE SUIKODEN II
SUIKODEN CARD STORIES
ONLY JAPAN
Summon Night 2
Atelier Lillie
FINAL FANTASY UNIVERSE
¿Conoces las pérdidas de FF La Fuerza Interior?
JUEGOTAKUS
Doraemon para Game Boy Advance
Suikoden © 1995, 1998, 2000, 2001 Konami

Llama, **906 42 10 15** indica el código del logo o tono que elijas, tu número de móvil... y en pocos minutos ¡¡aparecerá en tu pantalla!!

TONOLANDIA

Muchos + en: http:// hip-hop.tonolandia.com

						
180101	213111	212472	211828	213093	211926	702096
100370	704441	211800	100007	211805	213090	702133
100369	212683	702058	704447	212463	213097	210386
100367	200402	212477	100009	210380	213096	702098
100364	314126	702127	100017	211930	211931	702099
100363	200465	702037	100011	213086	211630	210377
100361	300176	212467	100023	210387	702261	212481
100359	300186	180001	100015	211807	213084	702072
180095	702114	212464	100016	702068	702272	211591

TONOSTONOSTONOSTONOSTONOSTONOSTONOSTONOSTONOSTO

TOP 10 TONOS

Misión Imposible · Cine	407714
Simpsons · TV	407698
Tubular Bells · Mike Oldfield	407633
Flying on the wings of love · Annia	431381
We are the champions · Queen	407408
Como el agua · Camaron	431402
El alma al aire · Alejandro Sanz	431371
La pantera rosa · TV	407693
Friends · Serie TV	407681
Sex Bomb · Tom Jones	407480



TOP 10 LOGOS

1	100008
2	702095
3	314502
4	702123
5	704452
6	202227
7	211573
8	702289
9	314561
10	202615





Válido para NOKIA

¡Ahora también para SAGEM y MOTOROLA!

éxitos 80: internacional

Love shack · B52s	407219
Don`t worry be happy · B. Mc Ferrin	407240
Just can`t get enough · Depeche Mode	407277
Strange love · Depeche Mode	407278
Save a prayer · Duran Duran	407290
Suburbia · Pet Shop Boys	407405
Every Little thing she does... · Police	407458
Head over heels · Tears for fears	407469
Brother Loui · Modern Talking	407634
Shout · Tears for fears	407470
Wake me up · Wham	407543
Take on me · Aha	407600
Big in Japan · Alphaville	407606
The final countdown · Europe	407619
Every breath you take · Police	407620
China in your eyes · Modern Talking	407635
Heart of glass · Blondie	431392

aquellos maravillosos años

Calimero · Dibujos Animados	431638
Comando G · Dibujos Animados	431639
D´Artacán · Dibujos Animados	431640
David El Gnomo · Dibujos Animados	431641
Érase Una Vez El Hombre · Dibujos	431642
Heidi · Dibujos Animados	431643
Jackie y Nuka · Dibujos Animados	431644
La Abeja Maya · Dibujos Animados	431645
Marco (En Un Pueblo Italiano) · Dibujos	431647
Marco (Mi Mono Amedio y Yo) · Dibujos	431649
Mazinger Z · Dibujos Animados	431650
Quijote, Sancho · Dibujos Animados	431654
Vamos A La Cama · Programa TV	431660
1 Globo, 2 Globos, 3 Globos · Prog.TV	431659
Pippi Calzaslargas · Serie TV	431653
Habia Una Vez Un Circo · Payasos Tele	431660
Amigo Félix · Enrique y Ana	431651

éxitos 90: internacional

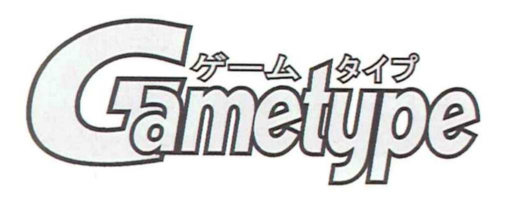
Radio · The Corrs	407264
Zombie · Cramberries	407268
Ode to my family · Cramberries	407270
Another race · Eiffel 65	407294
Toomuch of heaven · Eiffel 65	407297
Guilty Conscience · Eminem	407299
My name is · Eminem	407300
The world is not enough · Garbage	407320
Only happy when it rains · Garbage	407321
American woman · Lenny Kravitz	407359
Fly away · Lenny Kravitz	407360
Other side · Red Hot Chili Peppers	407414
Under the bridge · Red Hot Chili Peppers	407416
Fields of Glory · Sting	407459
Millenium · Robbie Williams	431495

Para anular un logo, llama y marca la opción 4 del menú

NO VÁLIDO PARA MOVILINE · PRECIO MIN. 119 PTS/MIN.

Nokia ICONOS 3210, 3310, 5110, 5130, 6090, 6110, 6130, 6150, 6210, 7110, 8210, 8850, 9110
TONOS 3210, 3310, 6090, 6110, 6130, 6150, 6210, 7110, 8110, 8210, 8850, 9000, 9110

Sólo tonos SAGEM MC932, MC936, MC939, MC940, MC950, MC959, MC9500
MOTOROLA T250, V100, V50



Coordinador de Producción:
Francisco Pedregal

Director de Línea:
Sergio Herrera

Director de Publicación:
Sergio Herrera

REVISTA

Coordinación:
Sergio Herrera

Diseño y Maquetación:
Javier Herreros, Jose A. Garcia, Sergio Herrera

Colaboradores:
Youske Suzuki "Silvercat", Javier Herreros "Solid Snake", Wenceslaos Muros "Amano", José M. Fernández "Spidey", "MrKarate", Nacho Guinamand "Snatchor", Jose A. Sanchez "Irvine", "Torke, the Undead" y Paty Paraiso "=^_^= Nami ".

Traducción japonés:
Yosuke Suzuki

Dto. Suscripciones:
Myriam Herero

Coordinador de Preimpresión:
Alberto Fernández Cárdenas

Fotomecánica:
Departamento propio

Impresión:
Departamento propio

Distribución:
Coedis

CD-ROM

Coordinación:
Mr.Karate

Contenidos:
Javier Herreros, Sergio Herrera, Yosuke Suzuki

Capturas de Vídeo:
Javier Herreros

PUBLICIDAD
Central Media Young
Joaquín Palanques
Barcelona: Avda. Meridiana, 350. 5ºA. 08027
Tel. 93.274.47.39 Fax. 93.346.72.14
Madrid. c\ Viriato, 30. 1ºE. 28010
Tel. 91.591.31.78 Fax. 91.593.87.63

Gametype
gametype@megamultimedia.com
Camino de San Rafael 71, 29006 Málaga
Tlf/Fax: 952 363 143
Depósito Legal: En trámite
ISSN En trámite
IMPRESO EN ESPAÑA
Málaga, Noviembre 2001
PUBLICACIÓN MENSUAL

Pues sí, funcionó. Poner a *Terry* y *Ryu* en portada sirvió de reclamo para llamar la atención sobre nuestro antiguos lectores. ¡Gracias por volver a confiar en nosotros! Intentaremos satisfaceros en la medida de nuestras capacidades/limitaciones.

¿Qué os pareció nuestro número 1? Sea como sea, este 2 ha cambiado un "pelín" de aspecto. Estamos dandole nuevo *look* para saber qué opináis sobre propinarle un nuevo aire a ***Gametype***.

El hecho de que ***Gametype*** sea la última revista de nuestra colección que se entrega hace que podamos tener cartas incluso desde este número ya relacionadas con lo que pusimos el mes pasado. ¡Pero quiero más! A ver si enviáis muchas cartas y todos los dibujos que sean posibles.

Este mes tenemos un poco de caos en la redacción porque vamos a ir a Japón a por material para las revistas. Si hay suerte durante los meses próximos tendremos novelas muy interesantes, ilustraciones grandes e impactantes a toda página... en fin, cosas actualizadas, que hace ya mucho que no pillamos material "físico" decente (internet da para bastante, pero no para lo que nosotros buscamos).

Espero que no os quejéis de los contenidos de los *CDs*, porque tal cantidad de música por lo que cuesta la revista es algo tan ridículo que... bueno, si alguien lo piensa que se compre la ***Hobby*** o la ***Super*** que regalarán pegatinas de ***Pava Croft*** o ***Fuckémon***.

Y no se me ocurre nada más, así que voy cerrando el cierre con la cerradura. ¡Que disfrutéis de este número!

Matta Raigetsu!!

Sergio Herrera
(*Gran Maestro de las Artes Parciales*)

CONTENIDOS nº2

GAMECUBE

Capcom recientemente anunció que sólo el primer ***Resident Evil*** tendrá *Remake,* los demás serán versiones de los juegos normales con mejores gráficos. Las razones que dieron es que se tarda mucho y eso sólo retrasaría el desarrollo de ***Resident Evil 0*** y ***Resident Evil 4***, sin duda una gran lastima ya que yo soñaba con una versión mejorada de la segunda entrega. Este mes se nos ha traspapelado el artículo correspondiente al juego en cuestión, pero el mes que viene lo tenéis seguro. Mientras podéis echar un vistazo al video que incluye nuestro *CD*.



Al final llegó el día. *Gamecube* salió el 14 de Septiembre a la venta por 25.000 ¥. Hubo mucho niponcillo que se tiró toda la noche delante de las tiendas para ser los primeros en hacerse con una de estas consolas e incluso hubo invasión de extranjeros que también fueron allí a comprarla. Los juegos que salieron a la par que la consola fueron: *Wave Race Blue Storm, Luigi's Mansion y Super Monkey Ball* .



¡Ya puedes llevarte tu **Gamecube** donde quieras! "*Mobile Monitor 5.4*" y "*Recargeable Battery Pack*" son los 2 elementos que ya debes ir pensando en pillarte si eres fan de **Nintendo**.



PSX Y PSX2

La aventura de terror de **Atlus** ***Project 0*** ya tiene un nombre oficial: ***Zero***. En el juego tienes que investigar la muerte de tu hermano en una mansión llenas de almas y fantasmas (*en mi casa también hay seres descabezados*) algunas de estas almas de la mansión tratarán de comunicarse contigo. Puedes leer más al respecto en la *preview* que *Nami* ha preparado para este mismo número.

Konami lanzará una versión limitada de ***Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty*** el 29 de Noviembre en Japón. El *pack* incluye una figura de metal de *Solid Snake*, un libro de 72 páginas a todo color y un *DVD premiun disc.*



El juego del conjunto **Enix / Tri-Ace** ***Star Ocean 3*** esta vez tendrá un look más futuristico con distintas civilizaciones a lo largo del mundo. El juego es enteramente te en *3D* y los enemigos saldrán en el campo de batalla para poder elegir si luchar o pasar de ellos. En el juego por ahora hay 3 personajes principales de los cuales *Feit y Sofia* son los 2 únicos nombres que se conocen. **Enix** ha puesto una demo jugable en el ***Tokyo Game Show 2001***.



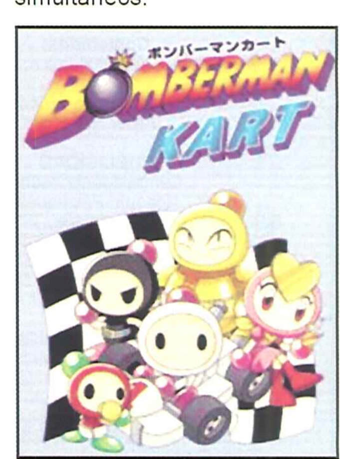
Namco ha anunciado nuevos detalles de su juego de **PSX**: ***Tale of Fandom Vol.1***. Este juego que tiene cosas de toda la saga cuenta con un modo





de aventuras, un modo de puzzle y una galería de imágenes. En el modo de aventuras el juego cuenta con voces de actores y actrices famosos en *japón* por la radio, y también con un personaje nuevo llamada *Primula;* y en el modo puzzle se juega de una manera similar al adictivo ***Colums***.

Hudson lanzará en diciembre el juego ***BomberMan Kart*** para **PS2**. Este juego de *Karts* está basado en todo el universo *Bomberman* (no precisamente pequeño). El juego cuenta con 2 modos mas extras como *Bomberman* ***Soccer*** y ***Tunnel Racing***, el juego cuenta con 5 personajes jugables y tiene la opción para jugar 4 jugadores simultáneos.



Sony lanzará una nueva aventura estilo *anime* para **PS2** en *japón* este Diciembre cuyo nombre es ***Surveillance***. En el juego tomas el mando del líder de las fuerzas especiales *Shadow Force* en

el año 2053. Tu misión será para los ataques provenientes de los enemigos del espacio exterior. Tendrás que dirigir a tu equipo a través del *Surveillance System,* que son 6 pantallas donde podrás hacer zooms y demás para mandar a tu equipo a investigar.



Growlanser III es el título del *RPG* que **Atlus** lanzará para **PS2** este invierno en Japón. La historia del juego está situada 1000 años antes de la primera entrega, en el reino de *Kishironia*. El juego cuenta con el modo *Automatic dungeon generation system* en el cual las mazmorras se crean mientras andas y puedes ver así a los monstruos vagabundeando por ahí y huir de ellos.



Lamentablemente, debido a los atentados de *New York* **Konami** ha tenido que retrasar el lanzamiento de ***Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty*** para el 13 de Diciembre ya que salían escenas mismamente en el *World Trade Center*,una lástima (más información en el artículo especial al respecto que **Spidey** ha realizado).

Namco ha retrasado al fecha de salida del juego ***Xenosaga Episode 1*** para febrero del 2002, ya que aseguran que el juego necesita aun más desarrollo del que ellos habían calculado.

Sunrise Interactive anunció que lanzará el juego para **PS2** ***Eiyutan 2*** en Japón el 29 de Noviembre al precio de 6800¥. Quien haga reserva del juego recibirá un libro a todo color con ilustraciones y dibujos originales de ***Eiyutan 2*** y ***G-Breaker***.

Enix ha confirmado que lanzará el *remake* del juego ***Dragon Quest IV*** el 22 de Noviembre, mucho antes de lo esperado, al módico precio de 6800 ¥.

En Diciembre saldrá ***Momotarou Dentei X: Chapter of Kyuushuu*** de **Hudson** protagonizado por *Momotarou*. Esta vez el juego es todo en *3D*.



Otro juego más que ha sufrido las consecuencias del ataque a *New York* es ***Ace Combat 4***, el cual se ha quedado sin anuncio de *TV* porque unos aviones disparaban contra edificios.

D3 Publisher lanzará para **PSX** el 25 de Octubre en Japón ***1500 Series Vol. 76 The Dodgeball*** que es como su nombre indica el clásico juego de balón prisionero. El juego saldrá al irrisorio precio de 1500 ¥, como también indica el nombre.

Y otra vez **D3**, que lanzará el 22 de noviembre el juego para **PS2** ***Love Smash: Super Tennis Players***.

Square Electronics Art anunció que lanzará la versión *USA* de ***Final Fantasy X*** en Enero del próximo año.

Namco lanzará la versión para **PS2** del juego ***Vampire Night*** el 6 de Diciembre en *Japón* al habitual precio de 6800 ¥. Esta versión cuenta con un modo de entrenamiento y un nuevo modo original en el que tendrás que ayudar a los habitantes del pueblo. Si logras llevar bien acabo la misión obtendrás *bonus extras*.

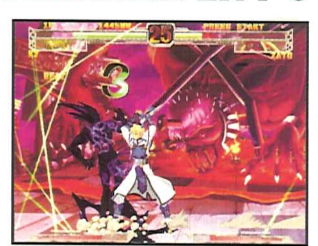


Capcom y **Namco** lanzarán en Noviembre el juego ***Gun Survivor 2: Biohazard Code Veronica*** para esta consola. El juego es compatible con la *USB lightgun controller GunCon 2* de **Namco** y cuenta con modos como "*defeat the boss & escape*" o "*collect all jewels*". Se venderá solo al precio habitual o en un *pack* especial con la *Guncon* por 9800 ¥.

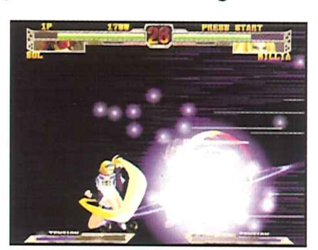
SEGA

Sonic Team anunció que sacará para **PC** el juego ***Phantasy Star Online*** el cual irá sobre ***Win98/Win ME/Win 2000*** *y* ***XP***. Hará falta un ***Pentium4*** para jugar a la versión de este juego en **PC** que está basado en la versión ***2.0***. El juego contará con mejores gráficos y efectos de

GUILTY GEAR X TAMBIÉN EN PC

***Sammy* ha anunciado la puesta en venta de *Guilty Gear X* para *PC* el 30 de Noviembre, así que los fans de videojuegos tipo *Vs.* podrán darse de tortas sin necesidad de consolas. Habrá que ver la potencia necesaria para que el juego vaya sin tirones... y lo que tardarán los ripeadores en sacarles todos los *frames* a los personajes para usarlos en el *Mugen*...**

luces, así como con la opción de elegir entre 6 idiomas incluyendo el español. Se pudo ver una demo del juego en la *PC Expo en Makuhari* el 19 de Septiembre.

Sega lanzará para Noviembre el juego musical de disparo ***REZ*** para **PS2** y **Dreamcast**.



X-BOX

Actualmente tú mismo puedes ser testeador de *X-box* ya que **Microsoft** está alquilando a testeadores al precio de 900 ¥ la hora, que sean mayores de 18 años y que tengan experiencia en video juegos. La única pega es que tienes que vivir en *Tokyo*, así que chungo...

Idea Factory ha anunciado que sus 2 juegos: ***Ex-Chaser*** (un *RPG*) y ***Neverland Saga*** (un juego de cartas) saldrán en Japón al mismo tiempo que la consola.

La compañía **Success** está trabajando en un simulador de *cocina y ligoteo* llamado: ***Bistro Cupid*** en el cual deberás dirigir por 1 año un restaurante y convertirte en el mejor... al tiempo que te enrollas con 12 tias.

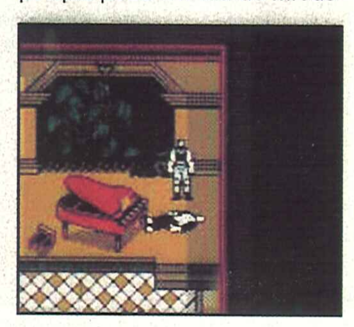
36 juegos saldrán en USA entre Noviembre y Diciembre de este año para esta consola. Los juegos la verdad a mí no me ayudan para comprarla... ya que más que otra cosa son juegos típicos de **PC**.

GBA Y GAMEBOY COLOR

Poco después de sacar ***Yugioh Duel Monsters 5: Expert 1*** & ***Shin Yugioh Duel Monsters II***, **Konami** vuelve a la carga con el título ***Yugioh Duel Monsters 6: Expert II*** para **GBA** el juego incluye cerca de 1000 cartas y muchas son las aparecidas en la última parte de la serie. El juego está previsto para Diciembre y con esto **Konami** nos demuestra que la serie ***Yugioh*** sigue en racha.

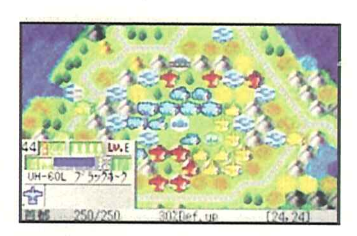
Snapkid es el primer título de **Enix** para **GBA**. En el juego manejas a un chico joven llamado *Soda* cuya meta es convertirse en el mejor de los *Snap* (*esto huele a **Pokémon***) en el torneo anual de *Snap Gran prix* en las carreras. Iras armado con la *SnapGun* que te servirá para atacar a los *Wonders* (*así se llama la fauna de este juego*) y así los transformaras en cartas. En el juego tendrás que usar estas cartas para acabar con otros *Snap* enfrentándote a ellos al estilo ***Pokémon***. Además hay cerca de 100 *wonders*. En el juego irás con tus amigos *Merline*, *Sun* y *Kor* y juntos emprenderéis el camino para ser el mejor cazador de *Pokem*..er..digo de *Wonders*..

En noviembre saldrá el supuesto *survival horror* de **Capcom *Resident Evil Gaiden*** para **Game Boy Color**, y digo supuesto porque poco o nada de miedo



da esta versión (como mucho los gráficos de las escenas dibujadas son de puro pánico). El juego se centra en *Barry Burtons* y su misión será encontrar y acabar con la fuente de donde provienen todos estos *zombies* y *redactores*.

El popular juego de **PC** de **MediaKite** llamado ***Daisenryaku*** tendrá su versión en **GBA**. Esta versión de este juego de estrategia cuenta con 40 escenarios y puedes elegir para jugar 7 países. Cuenta también con un cable que se conecta al teléfono móvil con el cual se pueden bajar nuevos escenarios y actualizaciones.



Activision lanzará para primavera del próximo año el juego de acción para **GBA** ***Jackie Chan Adventure*** que esta basado en la serie de dibujos. En el juego *Jackie* hace de un agente secreto del gobierno. Por ahora el juego tiene unos gráficos aún un poco cutres pero espero que cambie hasta su salida.



Sega ha anunciado que lanzará otra entrega de ***Sakura Taisen*** cuyo título es: ***Sakura Taisen GB2: Thunderbolt Operation*** para **Game Boy Color** en Japón el 6 de Diciembre al precio de 5800 ¥. El juego para su edición limitada incluye 3 *cards* especiales del juego de cartas ***Sakura Taisen dramatic card game***.

Hudson está trabajando en la segunda parte de ***Bomberman Max***. En esta versión de **GBA** puedes elegir a *Max* o a *Bomberman*. Dependiendo de quién elijas cada uno tendrá 100 niveles sólo para él. Además esta vez hay más de 10 charabons (*son los animales para montar....que no se mal interprete esto*) con los cuales vía *link cable* servirán para luchar contra otro amigo.



WONDERSWAN

Square anunció en la revista ***Weekly Jump*** japonesa que tiene pensado lanzar muchos títulos para **Wonderswan color**. Los títulos son los siguientes: ***Hanjuku Eiyuu*** (Diciembre, un *remake* de un juego de **Super Famicom** en el que tu usabas en combate a los *Eggwarriors*, ***Romancing Saga*** (Diciembre, otro *remake* de tan magna obra maestra de **Square**), ***Makaitoushi SaGa*** (invierno, nuevamente un otro *remake* mas pero esta vez del juego que todos conocimos tras su salida en USA como ***Final***



FLASH NEWS

EWS FLASH NEWS FLASH NEWS
SH NEWS FLASH NEWS

Fantasy Legends y por último ***Dice de Chocobo*** que es un *Monopoly*. ¡Ah! Justo en momentos de cierres hemos recibido la noticia de que ***Final Fantasy IV*** también saldrá en **WonderSwan**.

El 6 de Octubre la imparable **Bandai** lanzará otro juego de *anime* para su consola. Esta vez el turno le toca a la serie ***Digimon*** tan conocida por estos lares. El título: ***Digimon Tamers: Battle Spirit***. En el juego puedes recolectar unos cristales para que cuando tengas muchos tu *Digimon digievolucione* y así podrás acabar con tu enemigo.

ARCADE Y OTROS

Namco anunció que hay 3 personajes secretos más en la versión *arcade* de su popular juego de lucha ***Tekken 4***. Estos personajes son el clon de *Jackie Chan* (*Lei Wulong*), la guapísima *Nina Willians* y el *George Clooney* con cara de pocos amigos *Brian Fury*.

En la reciente edición del ***AM Show*** **Konami** mostró sus últimas novedades en cuanto a *arcade* se refiere estos son: ***Jurasic Park 3***, un juego de disparo para 2 jugadores en el que los dinosaurios vendrán a atacarte por los 4 lados de la pantalla. **Konami** también mostró su simulador de boxeo: ***Boxing Mania*** (*para* ***Konami*** *todo son manias, gracias a dios que el* ***Jurasic Park*** *no se llama* ***Jurasic Mania****...)*. Este juego



a parte de estar basado en ***Ashita no Joe*** (*aunque poca gente lo reconozca por el tamaño de las fotos el tío del parche es el entrenador*) tienes como novedades que ahora se pueden hacer golpes especiales para machacar al oponente. **Konami** también presentó sus tan populares *arcades* musicales como ***Pop N' Music 7*** que cuenta con 30 nuevas melodías + 34 sacadas de ***Pop N' Music 6***. El juego incluye músicas de ***Space Battleship Yamato***. ***Dance Dance Revolution 6th Mix*** saldrá esta temporada con nuevas escenas en *Full motion vídeo* de gráficos de fondo y por ultimo ***Beatmania II DX 6th Style: The UK Underground*** que cuenta con cerca de unas 120 canciones de este país.

Para finales de Septiembre la nipona **Bampresto** nos deleitará con otra versión de ***Gundam***, esta vez para *arcades*. El juego ***Mobile Suit Gundam: Federation Vs Zion DX*** cuenta con 5 nuevos escenarios,la mayoría de ellos en el espacio. También han puesto un nuevo control para que el botón de salto sirva para mover tu *Gundam* arriba o abajo y al menos 3 robots nuevos.

El último *arcade* de carreras de **Namco *Bay Shore Midnight*** aparte de estar basado en el *manga* del mismo nombre tiene el aliciente de que tiene una barra de energía y así es como tienes que acabar con los enemigos del mismo estilo que el clásico ***Chase H.Q.***

Knockdown 2001 es una máquina en la que tienes que golpear un saco de boxeo, la máquina aparte de acabar con tu estrés cuenta con 3 circuitos de juego: *Indiscrimination, Light* y *Woman*.

Sega mostró en el ***AM Show*** un bonito juego de disparos llamado ***Ikaruga*** que cuenta con el desarrollo de **Treasure** compañía que cuenta con mi cariño por juegos como ***Gunstar Heroes*** o ***Guardian Heroes***.



Tsurugi es el nombre con el que **Konami** ha bautizado a su simulador de samurai en el cual tendrás que acabar con los enemigos a espadazos y para sus ataques como si fuera el modo en primera persona del ***Bushido Blade***.



Sega está desarrollando un nuevo juego de carreras basado en la famosilla serie de *anime* ***Initial D***. El juego se mostró en el ***AM Show*** y no se qué contar de él, porque últimamente todos los *arcades* son iguales, no como antaño, ahora es o carreras o deportes (eso sí, todos los muebles de la máquina con su periférico tipo volante y demás).

SNK sacará para finales de Septiembre el juego de acción *Zupapa*. El juego es similar a títulos como ***Buble Boble*** y manejas al héroe *Zupapa* o al segundo *player* que es una fémina llamada *Zupipi*. Este juego promete diversión por un tubo aparte de ser una verdadera ola de aire fresco para las máquinas recreativas que ya se están encasillando.

Sega WOW Entertainment lanzará para *arcades* el juego ***Lupid the 3rd - The Shooting*** que aunque sea como los demás juegos de pistola tiene el aliciente de jugar con *Lupin* uno de mis héroes y de leve parecido físico a mi amigo *Snatchor*. El juego cuenta con 15 niveles y unas pedazos de *intros* para cada escenario.



Nintendo sacará en Noviembre un nuevo *handheld* de ***Pokémon*** llamado ***Pokemon mini*** al precio de 4800 ¥. Tendrá 60 horas de autonomía con una sola pila. También sacará dos juegos más: ***Pokémon Puzzle Collection*** y ***Pokémon Animated Cartoon Card*** al precio de 1200 ¥ cada uno. Sólo para fanáticos.

Y se acabó. A ver si lo que nos dicen el mes que viene con el ***Tokyo Ganme Show***...

IRVINE_KI
Pepeelderbutano@ignmail.com

SILENT

Ya falta menos para que salga en nuestro país uno de los títulos de Konami más esperados de este año: Silent Hill 2.
Esta segunda parte posee muchos aspectos que ya aparecían en la primera entrega: calles desiertas y cubiertas de una densa niebla, seres algo raros y viscosos y sucesos muy extraños.
Esta vez nuestro querido Harry pasa su protagonismo a James, un hombre que llega a Silent Hill en busca de respuestas.

James es viudo y estuvo casado hace unos tres años con una mujer llamada *Mary*. Un día recibió una carta de su difunta esposa que decía: "*En mis sueños, he visto esa ciudad. Silent Hill. Tú me prometiste que algún día me llevarías otra vez. Pero nunca lo hiciste. Ahora estoy allí sola... En nuestro lugar especial... Te estoy esperando.*"



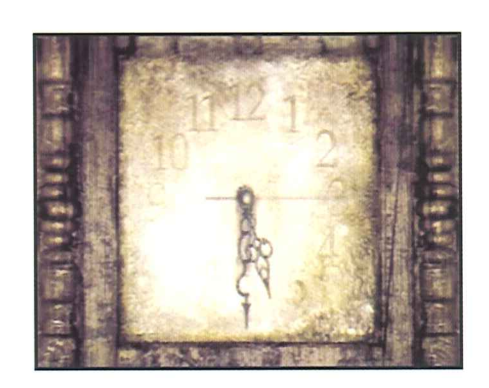
James decide investigar esta extraña carta y toma camino hacia la "Colina Silenciosa", con la esperanza de encontrarle sentido.

Cuando llega a *Silent Hill* no ve señales de vida por ninguna parte, tan sólo una densa niebla. Al pasar por un escalofriante bosque y llegar a un tétrico cementerio, *James* se encuentra con *Angela*, otro de los personajes claves. Después de este encuentro se cruza con una zona en construcción en la que se oye un ruido procedente de una vieja radio (lo que es mala señal, al igual que en la primera parte). Acto seguido aparece una especie de forma humana no muy bien definida con intenciones de atacar al pobre *James*. Este coge lo primero que encuentra, una





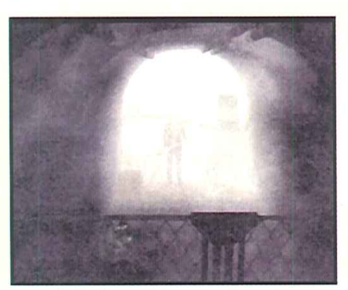
HILL 2



barra de metal, y armado con ella intenta reducir al enemigo.

Así comienza esta escalofriante aventura que provoca MIEDO por sus cuatro costados.

Al igual que en la primera parte, ***Silent Hill*** tiene dos lados diferentes, dos dimensiones paralelas. Una es la aparentemente normal y otra la que tiene aspecto de oxidado en la que aparecen más cantidad de monstruos. La radio sigue estando presente en esta continuación



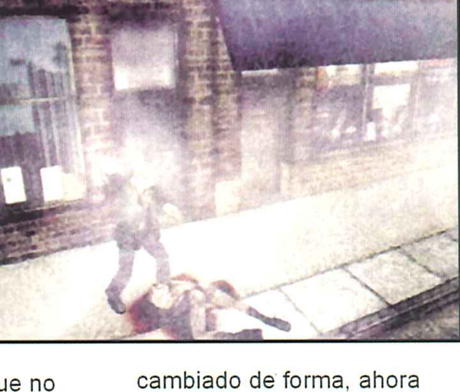
realizando la misma función, avisar con un ruido si tienes cerca algún enemigo, dotando a la acción de mucha más tensión. La linterna también está presente, pero esta vez posee un inconveniente y es que al igual que tu ves más, los monstruos también te ven a ti,



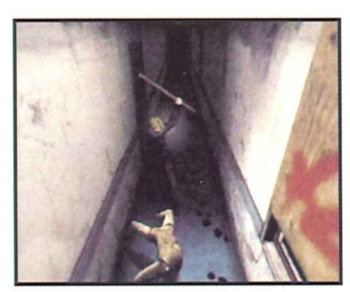
con lo cual es mejor utilizarla sólo en caso de total oscuridad.

Otra novedad es la mirada que echa *James* a los objetos que se pueden coger cuando entramos en una habitación, pero esto a su vez puede ser un inconveniente, ya que si tenemos el objeto delante *James* no cambiará su mirada y nos podremos confiar y no buscar bien.

Las armas son de dos tipos, las de ataque físico y las de disparo. Se usan de igual manera que en la primera parte. La novedad en las armas de ataque físico es que hacen más daño si cuando estás a punto de golpear al enemigo pulsas *R3*, cambiando incluso la foma del ataque. También te puedes cubrir de los ataques de los enemigos siempre que no estés en posición de ataque. Esto se realiza pulsando el botón *X* justo cuando estés a punto de ser dañado.



La vida de *James* se muestra de una forma algo

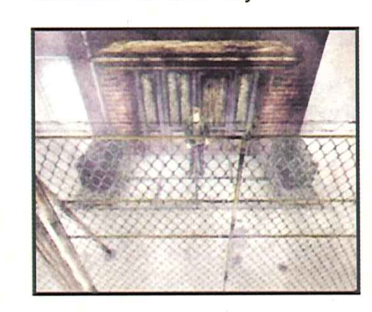


original. La pantalla se irá llenando de interferencias cada vez que esté más cerca de su muerte.

También podemos consultar el *status* del personaje en el menú principal y ver la posición en un mapa de la ciudad.

Los enemigos han cambiado de forma, ahora son más viscosos y pueden tomar distintas formas incluso siendo el mismo enemigo. Por ejemplo, uno de estos posee cuatro patas, por lo que puede andar con dos o cuatro, cambiando también sus ataques. Podremos encontrar más de 10 tipos diferentes de monstruos, más uno oculto que aparentemente tendrá forma "bonita".

Una opción bastante original es la de poder elegir entre tres modos de dificultad divididos en acción y









enigmas, es decir que por ejemplo podremos poner el juego en nivel 3 de dificultad respecto a los ataques de los enemigos y en nivel 1 en lo referente a lo enrevesado de los puzzles y acertijos. Una opción muy acertada, ya que mucha gente se quedó atrancada en varios enigmas de la primera parte y no pudieron seguir jugando.

Silent Hill 2 ha dado un paso gigantesco en gráficos, por lo que el miedo que tiene que despertar en el jugador debe de ser increíble. Estamos ante un verdadero juego de terror psicológico.

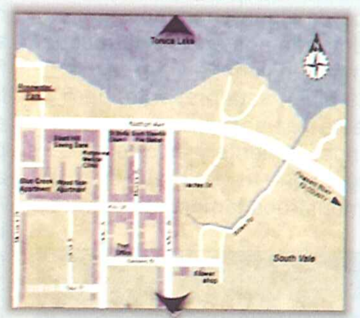
PERSONAJES CONOCIDOS DE LA ENTREGA:

James:
Un tipo callado y tranquilo, pero a su vez bastante impulsivo. Es amable pero a veces es algo egoísta.

Mary:
Era la mujer de *James*. Murió de una enfermedad hace tres años. Por lo poco que se ve parecía una persona simpática y buena.

María:
Conoce a *James* en *Silent Hill*. Es increíblemente parecida a la mujer fallecida de *James*, cambiando sólo el pelo y el color de los ojos. Pos alguna razón desconocida está muy interesada por *James* y le acompaña en algunos momentos del juego.

Silent Hill



VISTA AEREA DE UNA ZONA

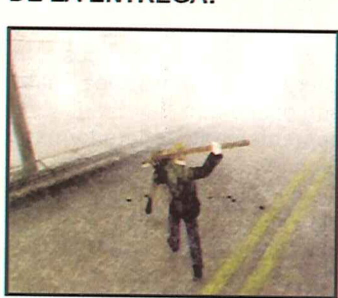
Laura:
Una niña que estaba hospitalizada junto a la mujer de *James*. *Laura* quería a *Mary* como si fuese su auténtica madre. Aparece misteriosamente en *Silent Hill*.

Angela:
Es una mujer que *James* encuentra en *Silent Hill* (de hecho es el primer personaje que conoce en la ciudad). Es tranquila y piensa que no será feliz nunca. Intentó fugarse de su casa dos veces.

Eddie:
Un torpe joven que aparenta ser bueno. Demuestra ser simpático con todo el mundo pero tiene miedo a que lo amenacen. Cuando se enfada no se controla y puede llegar a ser bastante peligroso por su corpulencia.

Silent Hill 2 salió a la venta en Septiembre para **Ps2** y se rumorea una posible conversión para **X-Box**.

Las versiones americanas y europeas se verán mejoradas al incluir un *DVD* adicional con el *"cómo se hizo"* en estuche de lujo.













DALE UN NUEVO LOOK A TU MÓVIL! CON LOGOTIPOS Y SONIDOS ORIGINALES

Gratis SMS



1. ELIGE EL LOGOTIPO O SONIDO QUE QUIERAS Y LLAMA A **906.42.83.42** DESDE UN TELÉFONO FIJO O MÓVIL.
2. INDICA EL CÓDIGO DEL LOGOTIPO O SONIDO Y EL NUMERO DE TELÉFONO DE TU MÓVIL (O DEL MÓVIL DE UN AMIGO) Y LO RECIBIRÁS DIRECTAMENTE AL MÓVIL

SONIDO	CÓDIGO
Enrique Iglesias - Bailamos	910446
Anastacia - Cowboys & Kisses	913263
Backstreet Boys - The call	913279
Beatles - Can't buy me Love	910134
Beatles - Let it Be	407740
Beatles - Yellow Submarine	910194
Villarreal	480089
Bon Jovi -Thank you for loving me	913150
Britney Spears - Stronger	913120
Daft Punk - One more time	913130
Samantha Mumba - Gotta Tell You	913178
Darude - Feel the beat	913137
DestinysChild-Independent woman	913110
Eminem - Stan	913160
Vengaboys - We Like To Party	911413
Jennifer Lopez-Love don't cost a thing	913174
Real Madrid	480086
Lenny Kravitz - Again	913045
LimpBizkit - Rollin	913253
Himno Nacional	910686
Madonna - Don't tell me	913128
Modjo - Lady	913040
Paola & Chiara - Viva el Amor	913242
Christina Aguilera - What A Girl Wants	407257
Robbie Williams - Supreme	913176
Jovanotti - Un Raggio Di Sole	480219
Sonique - Sky	913058
U2 - Stuck In a Moment	913282
West life - I Lay My Love on You	913285

POPULARES • POPULARES	CÓDIGO
Abba - Dancing queen	407201
Abba - Money Money Money	407739
Doors - Light My Fire	910403
Eric Clapton - Cocaine	910450
Frank Sinatra - New York New York	407314
Frank Sinatra - My Way	910558
James Brown - I Feel Good	910715
Pink Floyd - Money	911035
Rolling Stones - Satisfaction	911096
Steps - Deeper Shade of Blue	911204

LOS AÑOS 80 • LOS AÑOS 80	
Blondie - Call Me	910230
Bob Marley - Is this love	910248
Bob Marley - Jammin	910249
Cyndi Lauper - Girls Just Wanna Have Fun	910343
Depeche Mode - Just Can't Get Enough	407277
Elton John - Your song	910430
Europe - The Final Count Down	407619
Frankie Goes to Hollywood - Relax	910553
Police - Every Breath You Take	407620
Queen - We Are the Champions	407408
U2 - Sunday Bloody Sunday	911352
U2 - With or Without You	911353
USA for Africa - We are the World	911400
Wham - Wake Me Up	407543

LOS AÑOS 90 • LOS AÑOS 90	CÓDIGO
Aqua - Barbie Girl	407601
BackstreetBoys - Back to Your heart	407222
Blondie - Maria	407239
Britney Spears -Baby one more time	407248
Cher - Believe	910301
Cranberries - Zombie	407268
Eminem - Guilty Conscience	407299
George Michael - I want your sex	910574
Guns n Roses - Sweet Child of mine	910604
Jennifer Lopez - Crazy	407612
Joe Cocker - You are so beautiful	910743
Madonna - Beautiful Stranger	407369
Madonna - Like a Virgin	910876
Madonna - Material Girl	910877
Michael Jackson - Thriller	910930
Oasis - Wonderwall	910987
Prodigy - Out of Space	911049
Ricky Martin - Livin La Vida Loca	911078
Robbie Williams - She's the One	911084
Simply Red - If you don't know me by now	911163
Spice Girls - Spice up your life	407453
Spice Girls - Viva Forever	407452
Sting - Every Little Thing She Does	407458
Tom Jones - Sex Bomb	407480

RITMOS LATINOS	CÓDIGO
Lambada	*407626*
La Cucaracha	*407563*
Macarena	*407628*
Mambo Italiano	*911142*

TEMAS TV Y CINE	
ATeam	407667
Flintstones	910488
Indiana Jones	910495
Happy Days	911285
Familia Adams	407668
James Bond	910497
Rocky	911091
Mission Impossible	910504
Pantera Rosada	407693
Simpsons	407698
Scooby Doo	407696
Star Trek	910515
Pretty Woman	911042
Titanic - My Heart	910528
Bolero	910797
The Full Monty	911264



ELIGE Y LLAMA 906 42 83 42

305208	DRIN 202804	007 100190	303422	MATADOR 702045	309477	ABBA 704893	aprilia 704192	200590	704501
304355	702084	305076	RAYO 702115	OLÉ! 702050	201390	BONJOVI 700565	DUCATI 704241	PORSCHE 100219	100017
304420	302657	100008	Real Madrid 702123	¿que miras? 702075	100202	britney spears 100423	McLaren 704322	Ferrari 100263	PARTY 304520
I ♥ You 306522	100014	PLAYGIRL 704378	BARÇA 702095	...hola guapo 702072	GUINNESS 100257	Bob Marley 301018	Marlboro 100239	Schumacher 200597	201303
704511	304405	STAR TREK THE NEXT GENERATION 100105	Yo ♥ Valencia 702132	RELAX 201657	Levi's 100242	BLUES 704903	MOTO GUZZI 704335	Alfa Romeo 200004	100362
702054	PlayStation 100216	PLAYBOY 704377	FC Villarreal 180018	COOL! 201658	PRADA 100218	doors 100162	swatch 201196	BIKER 302557	300036
700303	200006	100358	Yo Málaga 702131	NO FEAR 201729	MOSCHINO 201210	EMINEM 100155	304398	Audi 200002	202294
704583	704000	200105	FELIZ CUMPLEAÑOS!!!! 702101	100067	STEPS 100104	oasis 100121	Pamela 702053	BMW 100282	zippo 201181
100011	309241	100036	702114	308477	300043	MADONNA 100196	XXL 702092	MERCEDES-BENZ 201155	704526
	704536	100012	Tapas 702061	704541	durex 201212	ROCK 704947	304395	705545	100086
	300213	Kiss 200848	TE QUIERO 702133	CHINO 300897	HIP HOP 704922	BEATLES 704900	100365	NOT IMPORTANT 100377	202226

ELIGE Y LLAMA 906 42 83 42

Logotipos : NOKIA 3210, 3310, 5110, 5130, 6090, 6110, 6130, 6150, 7110, 8210, 8850, 9110 Sonidos : NOKIA 3210, 3310, 6110, 6130, 6150, 6210, 7110, 8110, 8210, 8810, 8850, 9110 SAGEM 930, 932, 939, 959

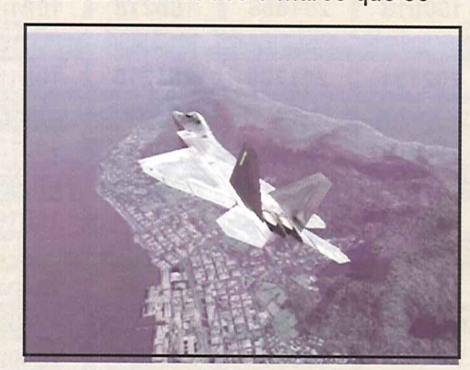
ACE COM

El juego de aviación más esperado de PS2 finalmente ha despegado. La potencia de Sony y la ya más que comprobada capacidad de Namco para crear excelentes títulos hacen que AC-04 se convierta en una autentica joya indispensable para todo aficionado a los simuladores de vuelo.

Por fín **Namco** ha lanzado al mercado la esperada cuarta parte del mejor simulador-arcade de vuelo para las consolas de **Sony**, y una vez más la espera ha merecido la pena.

Ace Combat 04 ha dado un increíble salto gráfico al pasar a **PS2**, mostrando unos aviones de un realismo más que aceptable y unos escenarios totalmente realistas. Nada de difusas ciudades o mares que se van creando poco a poco. En esta entrega podremos ver con todo detalle inmensas montañas nevadas de un realismo impecable o unas ciudades totalmente definidas, con miles de edificios y calles. De igual modo los combates poseen una gran mejoría respecto a versiones anteriores, gozando de una mejor sensación de vuelo y velocidad.

Esta vez contaremos con tres vistas diferentes del avión: las dos típicas (una dentro de la cabina y la





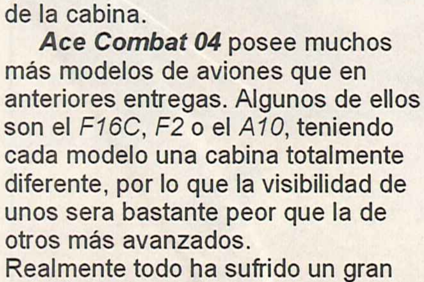
BAT 04
SHATTERED SKIES











posterior al avión) más una nueva que es parecida a la interior pero sin ver ni cabina ni indicadores, proporcionando un mayor ángulo de visión. También podremos mirar hacia los lados dentro de la cabina.

Ace Combat 04 posee muchos más modelos de aviones que en anteriores entregas. Algunos de ellos son el *F16C*, *F2* o el *A10*, teniendo cada modelo una cabina totalmente diferente, por lo que la visibilidad de unos sera bastante peor que la de otros más avanzados.
Realmente todo ha sufrido un gran cambio. Los efectos de los motores, la explosiones, el despegar de los aviones, la visibilidad, el ángulo del horizonte mucho más alejado y definido, el aspecto de los aviones... todo tiene un toque de realismo que le hace indispensable para cualquier amante de los simuladores de vuelo.

El *anime* también está presente en esta cuarta entrega, teniendo un papel muy original. Esta vez no mostrará los acontecimientos que nos sucedan como ocurría en la tercera parte, esta vez veremos una historia totalmente diferente al guión principal del juego, mostrandonos desde la vista de un huérfano lo que es la guerra para los civiles. Estos vídeos se verán entre cada misión y su alta calidad está garantizada ya que están realizados por el prestigioso estudio **4 Grados**, creadores de las películas de animación ***Memories*** y ***Spriggan***



(entre otros títulos). El protagonista del *anime*, como decimos, es un chico que perdió a su familia cuando un avión se estrelló contra su casa. Todo cuanto suceda será contado desde su narrativo punto de vista, dándole más realismo a la historia.

Ace Combat 04 salió a la venta en Japón a finales de verano para la consola **Playstation 2**.

ANIMACIÓN







エヴァグレイス II
EVERGRACE

Parece que los chicos de From Software se han dado mucha prisa para sacar esta segunda parte, posiblemente por no haber quedado muy contentos con la primera aportación para PlayStation 2. Evergrace 2 ha sufrido algunos cambios gráficos respecto a su antecesor, sin llegar a conseguir un acabado aceptable para el potencial que posee la PS2.

Yuterald, el protagonista principal de este juego.

Esta segunda entrega también posee la originalidad en el cambio de vestuario de los personajes principales, ya que si los equipamos con diferentes armas, trajes, u objetos cambiarán su aspecto exterior. Un punto a su favor. Por otra parte, este hecho hace que el acabado de los personajes no sea todo lo bueno que debería.

En el juego puedes manejar a tres personajes principales, estos van juntos y con el *L1* se puede cambiar entre ellos. Cada uno tiene sus ataques y habilidades diferentes, por lo que tendremos que elegirlos según la ocasión.

La barra de vida es la misma para los tres y, a diferencia de la primera parte, cuando caes al agua o por un



Los personajes tienen un acabado que deja bastante que desear, pero esto se debe a que cualquier objeto o arma con el que se le equipe aparecerá sobre el personaje, por lo que atiende a muchas combinaciones de aspecto.















precipicio no mueres, sólo nos quitan algo de vida.

Según luchemos, irá aumentándo una barra llamada *Parmira Attack* que sirve para realizar nuevos ataques o resolver mejor los puzzles del juego.

También se pueden realizar ataques combinados cambiando rápidamente de personaje cuando estos realicen sus golpes.

La historia comienza cuando el protagonista del juego, *Yuterald*, decide partir en busca de venganza por la muerte de sus padres (*qué repetido esta esto...*) junto a su amigo *Riyana* y una chica que perdió la memoria llamada *Firna* (más cosas típicas).

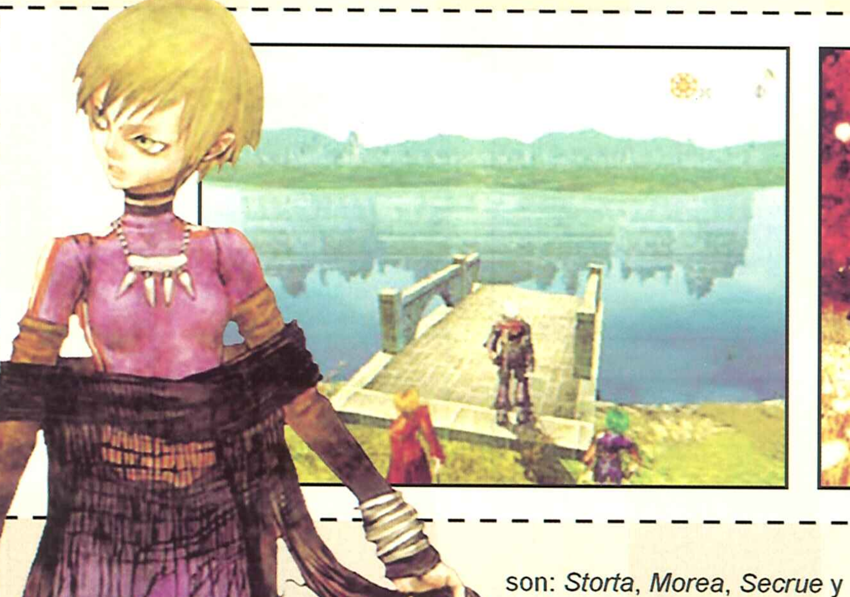
Al comienzo de la aventura los protagonistas se encuentran con unos hombres que al parecer quieren secuestrar a una chica, y al intentar salvarla caen en un hechizo realizado por uno de estos misteriosos magos que consiste en unir la vida de los tres en uno, por lo que no se podrán separar hasta que consigan romper la maldición.

Tanto la misteriosa chica como los dos hombres desaparecen sin dejar rastro.

El continente donde transcurre toda la historia se llama *Edimbery*, y está formado por cuatro grandes ciudades que



En esta imagen, que sirvió para ilustrar la cubierta del juego, encontramos a los 3 protagonistas de Evergrace 2. Impresionante...





son: *Storta*, *Morea*, *Secrue* y *Toled*. En este mundo existe un bosque con un árbol gigantesco y antiquísimo llamado *Viriyana*. Con el paso de los siglos la gente construyó cuatro países en torno al árbol, pero algunos de estos deseaban que los cuatro pueblos se uniesen en uno para estar más en harmonía. Finalmente esto se consiguió formándose un reino único llamado *Fontoleer*. Pasó de nuevo el tiempo y *Storta*, una de las antiguas ciudades, entró en guerra con *Morea*. El padre de *Yuterald* era uno de los máximos dirigentes de la armada, por lo que no era muy bien visto por sus enemigos. Un día fueron asesinados él y su esposa, coincidiendo con la extraña aparición de miles de monstruos por todo el mundo. Es en ese momento cuando empieza el juego y la búsqueda de venganza del protagonista.













PERSONAJES

Yuterald:
El protagonista de esta historia. Tiene un misterioso signo en la mano derecha conocido como *Cresto*. Lo único que le guía en su aventura es la sed de venganza hacia los asesinos de su padres. Es uno de los mejores espadachines de todo el mundo.

Firna:
Fue encontrada por *Yuterald* cuando este entrenaba con la espada en la afueras de *Secrue*. Desde entonces viven juntos. No recuerda nada de su pasado, tan sólo su nombre.

Riyana:
Es un chico muy hábil en el manejo de la espada (uno de los mejores del reino junto con *Yuterald*). Creció junto al protagonista desde la muerte de sus padres, viviendo como hermanos. Es solitario, pero decide acompañar a *Yuterald* en su aventura.

Blasard:
Es el responsable del conjuro que sufren los protagonistas (para entendernos, es el malo del juego). Persigue a una misteriosa chica llamada *Soca* junto a *Dimhorts*.

Soca:
Una chica que está huyendo de *Blasard* y *Dimhorts*. Aparecerá de vez en cuando en la historia, aunque su objetivo no se conoce. *Firna* parece acordarse de ella.

Dimhorts:
Es un guerrero que procede del reinado de *Storta*. No puede utilizar su brazo izquierdo pero maneja con gran soltura la espada con la derecha. Viaja junto a *Blasard* por motivos desconocidos (¿un enemigo intermedio tal vez?).







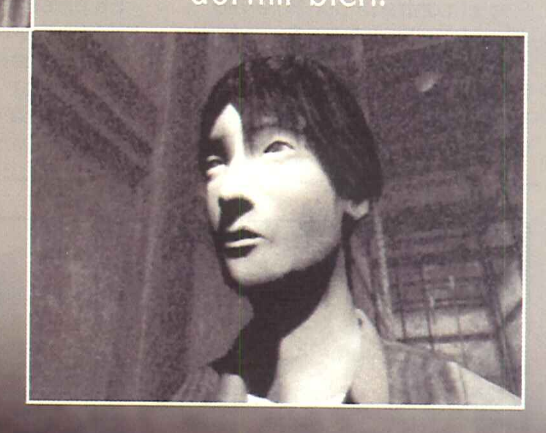
PROJECT-0



Es sin duda en Project 0 donde el género de los horror games dará un importante salto, dejando un poco de lado la temática gore y las vísceras y en busca de conseguir una atmósfera sobrecogedora que te pondrá los pelos de punta.
Ten cuidado... si juegas solo es seguro que no volverás a dormir bien.

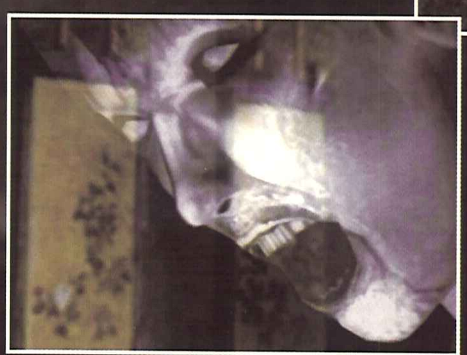
Cuando en 1996 salió a escena ***Resident Evil***, ese diamante en bruto tallado hábilmente por las manos de **Capcom**, revolucionó toda la historia del género de aventuras añadiendo el toque de terror a la multitud de videojuegos en tercera persona que empezaban a quemar el mercado. Pero desgraciadamente esta innovación supuso toda una oleada de títulos que, basándose en el *engine* original del *horror game* citado, no añadían un ápice de originalidad al sufrido jugador que, ya fuesen zombies o dinosaurios, criticaba y con razón la falta de originalidad de las empresas. Pero afortunadamente parece que **Tecmo** ha comprendido que el miedo no se basa únicamente en esparcir los sesos de los malogrados zombies contra la pared a tiro de escopeta. Y es en ***Project 0*** donde el género de los *horror games* dará el importante salto de dejar un poco a un lado la importancia del *gore* y las vísceras para dar paso a una atmósfera sobrecogedora de miedo psicológico.

El juego comienza con la expedición fotográfica de un grupo de periodistas hacia un apartado pueblo de montaña donde se han cometido una serie de atroces asesinatos. Cada una de las tres víctimas fue atada y mutilada y se desconoce al culpable de tan macabro crimen. La protagonista del juego, que se trata de la hermana pequeña de uno de los reporteros, llega al pueblo para acompañar a su hermano en la investigación.

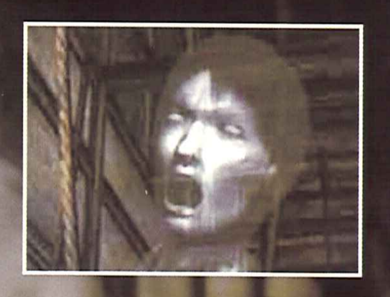
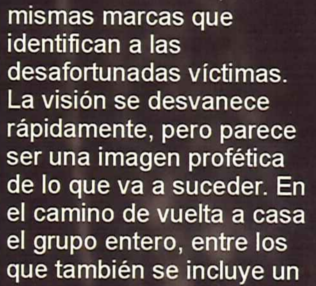


A pesar de seguir centrando el argumento en una mansión (como la mayoría de juegos de este estilo) *Project 0* nos lleva a un lugar donde reina un ambiente desesperante que te hará sentir mucho miedo. Puro terror psicológico.

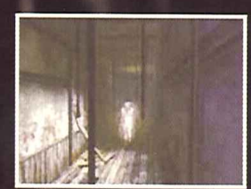


Mientras examina las fotografías de los cadáveres, la chica advierte la imagen borrosa de heridas de cuerda alrededor de las muñecas de su hermano, las mismas marcas que identifican a las desafortunadas víctimas. La visión se desvanece rápidamente, pero parece ser una imagen profética de lo que va a suceder. En el camino de vuelta a casa el grupo entero, entre los que también se incluye un editor decano y su ayudante, se pierden entre las carreteras de la montaña y se duermen en el camino. Cuando la protagonista despierta, se encuentra completamente sola en el coche con la antigua cámara fotográfica de su madre apoyada en el asiento de al lado. Nuestra heroína se tambalea hasta el bosque más cercano y se acerca al único edificio visible, una enorme mansión antiguamente habitada por un poderoso *samurai*. Así que la pequeña se adentra en ella tan sólo

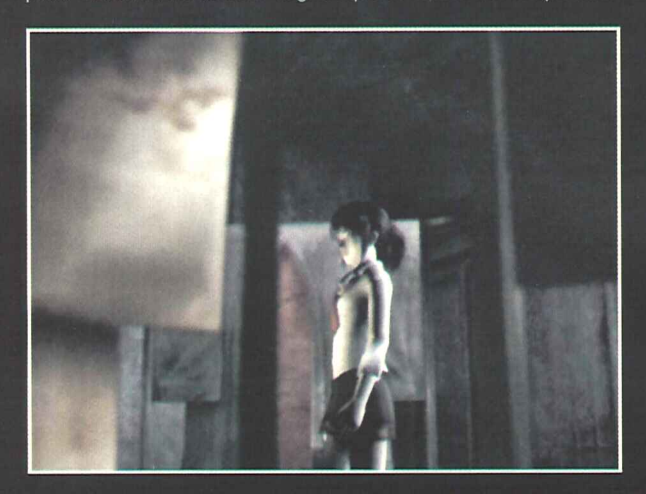








En esta mansión, que había sido habitada por un antiguo samurai, es donde tendrás que romperte la cabeza (en ocasiones literalmente) para poder esclarecer los distintos enigmas que se ocultan tras sus paredes.





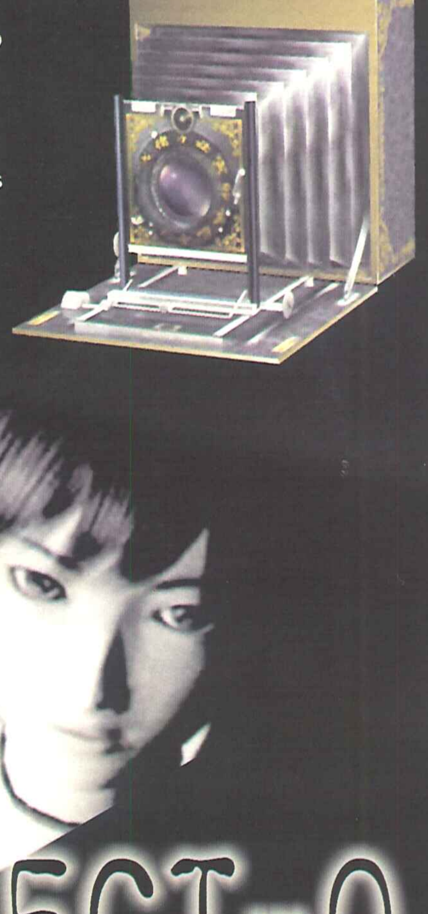
armada con la cámara con flash con la intención de encontrar a sus compañeros.

Tras esta intrigante introducción llegamos al meollo del asunto, y es que si bien cuenta con una historia realmente interesante, la originalidad del proyecto se basa en la utilización de la antigua cámara de fotos como arma contra los espíritus, basándose en la antigua superstición de que las fotografías atrapan el alma del sujeto fotografiado. Y no sólo eso, sino que deberemos utilizarla también para resolver la multitud de puzzles, ya que a través de ella contemplaremos objetos y situaciones imposibles de captar con la vista humana.

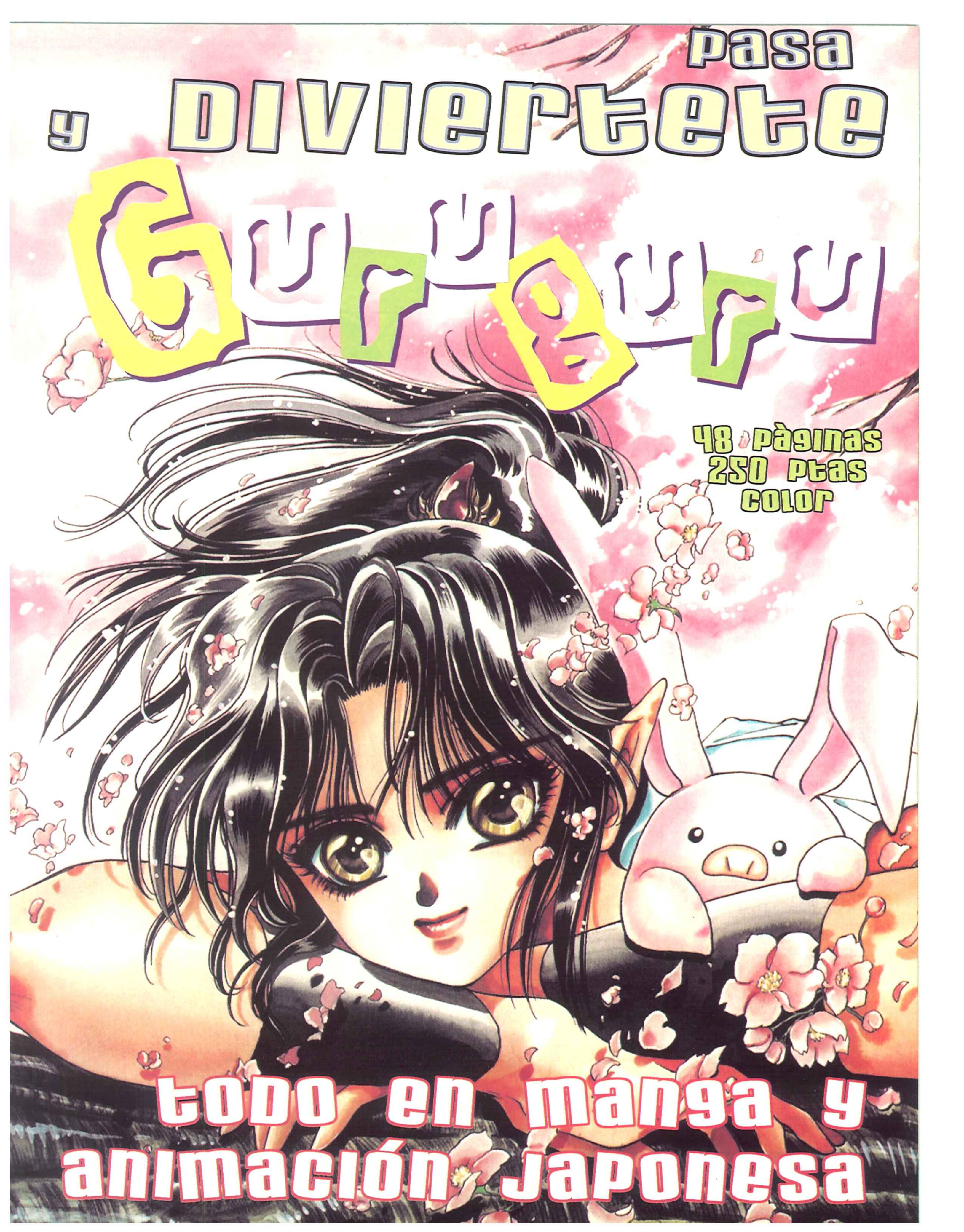
De momento es un poco temprano para saber a ciencia cierta cómo será el producto final, pero desde la redacción os aseguro que las imágenes que he visto tienen muy buena pinta, y es muy probable que lo veamos aquí puesto que la empresa **Tecmo** es proclive a exportar todos sus productos. Esta vez la plataforma elegida será la **Playstation 2** y su fecha de salida se prevé para las Navidades. Así que ya sabéis chavalillos, pedidle un ***Project 0*** a los Reyes Magos (que como vienen de Oriente digo yo que les pillará más cerca que a Papá Noel ^o^).

Watashi yoku ha Koneko ninarimasu -nyaa!

Nami =^__^=
Nami@megamultimedia.es



PROJECT-0


pasa
y DIVIÉRTETE
Guru guru
48 páginas
250 ptas
color
todo en manga y
animación japonesa

Gensou Suikoden Card Stories

Konami no para de exprimir la GameBoy Advance, y entre los cientos de títulos que ya tiene a la venta o desarrollo se encuentra esta pequeña joya que hoy os comentamos.

G.S.Card Stories es una adaptación del ***Gensou Suikoden II*** para **PSX** en versión cartas, es decir que sigue la historia de éste pero los combates se desarrollan con cartas.

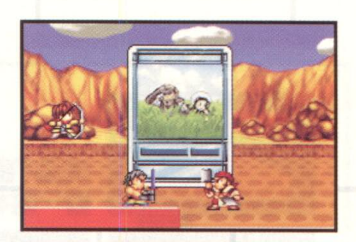
El juego está dividido en dos partes: aventura y combates. En la parte de aventura el protagonista irá avanzando por los distintos caminos según las elecciones que realicemos. Para trasladarnos de un sitio a otro tendremos que elegir el lugar donde queramos ir en un mapa que indica la situación de las ciudades o lugares donde se puede ir.
Los sitios donde podemos ir son de dos tipos: laberintos (o caminos como bosques) y ciudades. En los laberintos observaremos al personaje desde una vista aérea al igual que en ***Suikoden II***.
En las ciudades nos moveremos a base de











pantallazos que nos indicarán dónde podemos ir, como tiendas, tabernas... en este tipo de lugares podremos ver la información del proceso del juego, ordenar la baraja y salvar la partida.

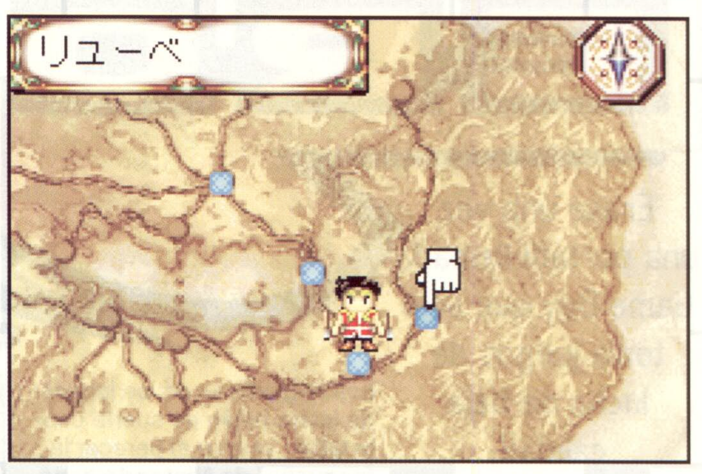
En los poblados también podremos ir a zonas de entrenamiento, donde tendremos la oportunidad de intercambiar cartas por otras y combatir.

Y por último están las tiendas de cartas (que como su nombre indica sirven para comprar cartas), que venden algunas especiales que tan sólo estarán en catálogo temporalmente.

El sistema del combate va de la siguiente manera:

Cada vez que avancemos en el juego aparecerán cartas de eventos mostrando escenas de la historia. En cada misión tendremos que luchar armados con las cartas que poseamos en nuestra baraja, teniendo cada carta la imagen de uno o varios personajes del ***Suikoden II*** (o edificios, castillos...) y para utilizar estas últimas se necesitan puntos de construcción. Cada carta tiene unas habilidades diferentes que podremos observar en el *status* del juego.

Cada misión tiene un número limitado de cartas y algunas de ellas cuentan con efectos especiales (según el evento en el que sean utilizadas). Para ganar los combates de cartas hay que rellenar una barra de puntos que irá creciendo según ataquemos a los enemigos. Cuanto más fuerte sea la carta que utilicemos más rápido subirá. Por su parte los enemigos también



poseen esta barra y el tamaño de la misma puede variar. La forma de ataque cambia un poco respecto a la mayoría de juegos de cartas para consola ya que podremos ver a los personajes atacando de verdad, siendo más llamativo que ver a las cartas en si haciendo los ataques.

Al empezar estas misiones tendremos que elegir a un líder que guiará al resto de las cartas. Las cartas poseen unas letras predeterminadas que sirven para saber si pueden ser unidas a otras de la baraja, teniendo que coincidir al menos una de las letras de cada carta.

Tampoco se pueden usar dos cartas iguales.

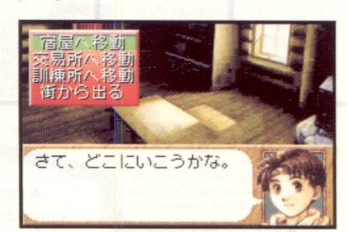
Se pueden realizar ataques combinados entre personajes que tengan alguna relación dentro de la historia del juego.

Lógicamente estos ataques quitan bastante más que los normales.

Cuando ganas una batalla tienes que dejar una carta como muestra de tu victoria.

Gensou Suikoden Card Stories está enfocado para los amantes de este tipo de juegos de tablero con la gran ventaja de contar la historia de uno de los mejores juegos de rol de **PSX**.







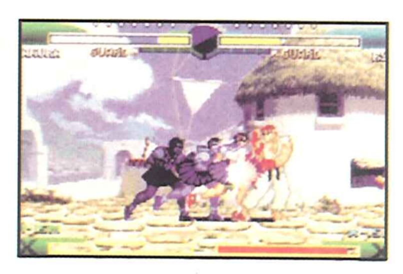








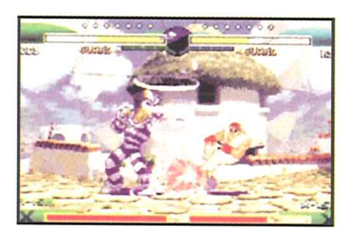




Erase una vez una portátil llamada Game Boy que sólo tenía juegos de lucha de baja calidad, y erase esta vez que su hermana grande está dejando alucinados a todos los fans del modo Vs. quienes, al fín, encuentran lo que siempre esperaron.

Los seguidores de los juegos de lucha están de suerte con la **GBA**, ya que al perecer la "pequeña" de **Nintendo** tiene potencial más que suficiente como para hacer un ***KOF*** o este ***Street Fighter Zero 3*** que hoy os comentamos.

Esta nueva versión de **GBA** posee casi ¡40 personajes! Todos ellos aparecidos en las versiones domesticas anteriores del título, + 3 nuevos caracteres que vienen del ***Street Fighter 1*** (*Eagle*), ***SFIII*** (*Yun*) y ***Final Fight 2*** (*Maki*), pero que realmente han sido adaptados del último juego de lucha de esta compañía,



el ***Capcom Vs. SNK 2***.

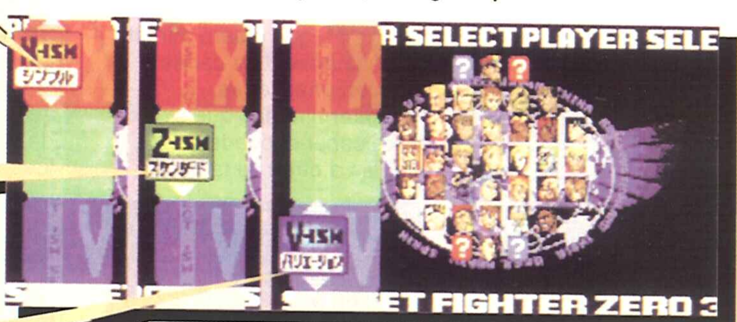
Los tres sistemas de lucha que encontrábamos en el ***Street Fighter Zero3*** original se han mantenido (*X-ISM*, *Z-ISM*, *V-ISM*) y han transportado de la manera más fiel posible todos los ataques y combos del juego original.

En la versión de **GBA** al igual que en las versiones

X-ISM
En este modo los personajes son como en el SSF2X, por lo que sólo podremos hacer un super y algunos movimientos serán eliminados, pero quitaremos más. Más táctico.

Z-ISM
Este modo es el normal y tendremos a nuestra merced todos los ataques especiales que posea el personaje. Es el modo más equilibrado y quizás el mejor para el principiante.

V-ISM
Modo Custom Combo. No podremos utilizar ningún especial pero podremos realizar una serie de golpes acelerados bastante útiles gastando la barra de super y por un tiempo limitado.

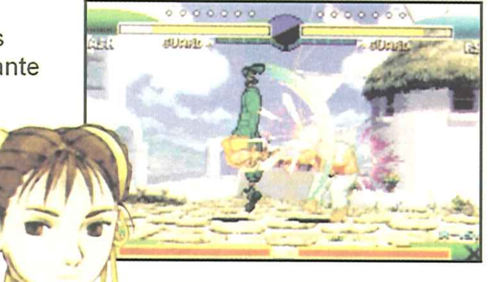


Cuando apareció Super Street Fighter II X para GameBoy Advance pensamos que era realmente bueno, pero no se trataba más que de una "preview" para ir avisando a la gente de lo que se acercaba.

de **PSX** y **DC** podremos jugar al modo *Dramatic Battle* que consiste en pelear dos personas a la vez contra la maquina mediante el uso del cable *link*.

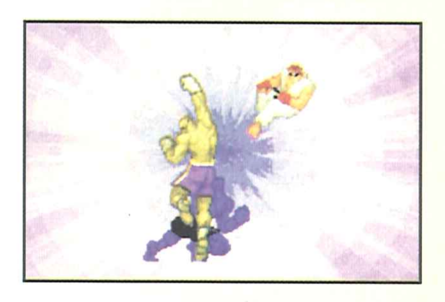
Irónicamente este punto es incluso mejor que en la versión de **PSX** en la que sólo podíamos pelear con dos personajes diferentes y uno repetido o bien *Ryu* y *Ken* contra otro (por aquello de que siguen el mismo patrón de movimientos básicos) pero que a fin de cuentas es más o menos mismo.

En la versión de **GBA** podremos enfrentar a tres personajes diferentes y pelear con ellos a la vez. Realmente impresionante lo que consigue esta consola.



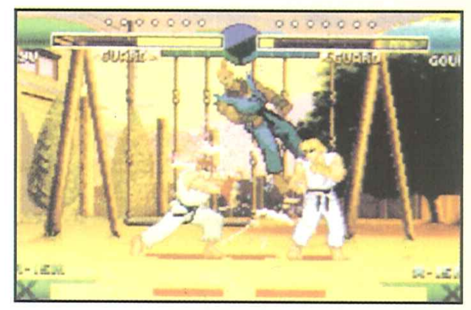












NUEVOS PERSONAJES

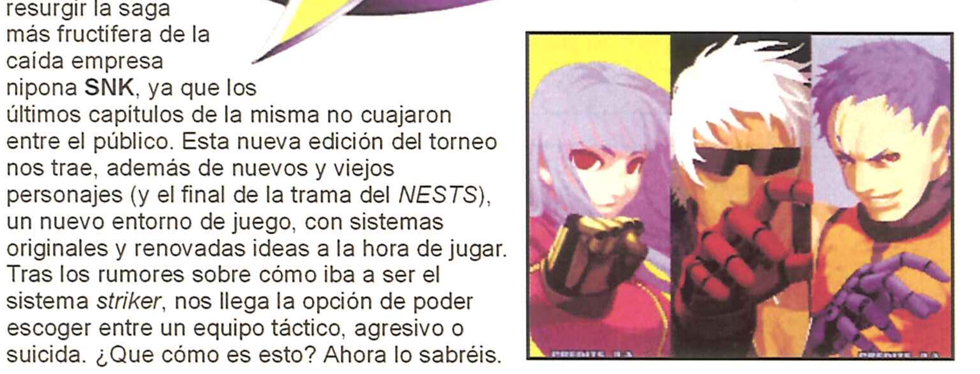
Los tres personajes nuevos de esta versión son Maki, Yun y Eagle aparecidos recientemente en el juego CVS2. Aunque todavía no existen imágenes de estos tres personajes en acción, podemos asegurar con certeza la aparición de estos en el juego ya que las ilustraciones que están a los lados de este texto son nuevas y exclusivas de la versión para GameBoy Advance de Street Fighter Zero3. ¿Qué tipo de ataques especiales tendrán? ¿Les incluirán finales?



Los gráficos de esta versión son bastante buenos teniendo en cuenta que es una portátil. Sólo se nota una leve reducción en el tamaño de los personajes, que se puede perdonar viendo el excelente resultado que posee este título.

Quizás lo único reprochable del cartucho sea el tamaño de los personajes. Habrá que ver cuantos *frames* de animación poseen los luchadores, aspecto bastante importante en un juego tipo *Vs*.

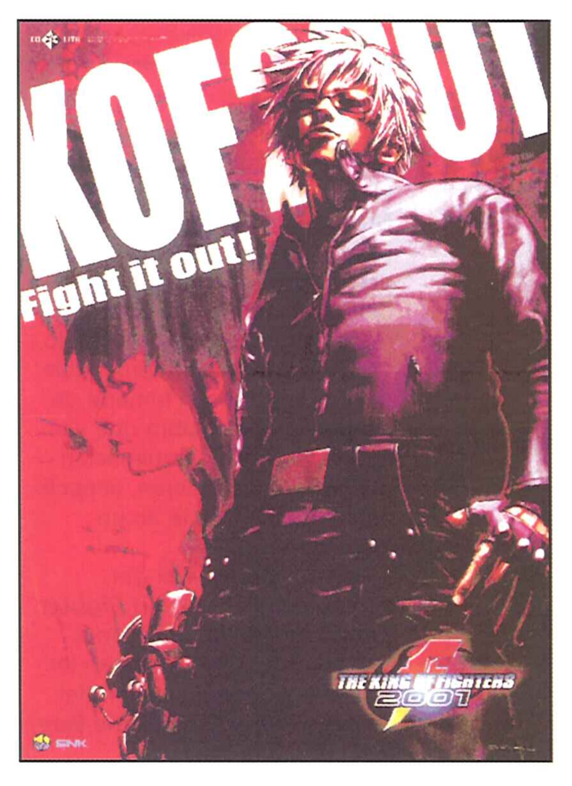
Lo que podéis dar por seguro con este ***Street Fighter Zero 3*** es que no tendremos que soportar nunca más en los viajes esa penosa versión del ***Street Fighter 2*** de **Game Boy** mi el refrito del ***Zero1***.



Finalmente llegó: The King of Fighters 2001 ya es una realidad. Tras la incertidumbre de qué era lo que iba a ocurrir con la serie tras el batacazo de SNK, parece ser que Eolith tiene pillado el toro por los cuernos y nos ofrece un nuevo KOF a la afición.

The King of Fighters 2001 nos llega como el intento de resurgir la saga más fructífera de la caída empresa nipona **SNK**, ya que los últimos capítulos de la misma no cuajaron entre el público. Esta nueva edición del torneo nos trae, además de nuevos y viejos personajes (y el final de la trama del *NESTS*), un nuevo entorno de juego, con sistemas originales y renovadas ideas a la hora de jugar. Tras los rumores sobre cómo iba a ser el sistema *striker*, nos llega la opción de poder escoger entre un equipo táctico, agresivo o suicida. ¿Que cómo es esto? Ahora lo sabréis.





EL APARTADO GRAFICO

En éste nuevo ***KOF*** los chicos de ***Eolith*** se han esmerado. Éste torneo hace gala de unos personajes y escenarios nítidos y vistosos que recuerdan ligeramente al entorno del mítico ***KOF '97***. Sobre los personajes cabe decir que no han sufrido grandes cambios, salvo los que habitualmente suelen aparecer en cada torneo. A todo esto, el *interface* del juego es de lo más cómodo y explícito, con formas sencillas y vivos colores, para no perderse en ningún momento.





EL ENTORNO DE JUEGO







Empezando por el propio sistema de juego, se confirma la existencia de *strikers*, pero con un uso muy diferente al que teníamos en las dos ultimas entregas.

Ésta vez podremos escoger si queremos tener un equipo de tres luchadores y un *striker* (como en ***KOF '99*** y ***2000***), o la novedad: equipo de dos luchadores y dos *strikers*, un luchador y tres *strikers*, la demoledora de cuatro luchadores y ningún *striker* o la arriesgada elección de un luchador y tres *strikers*.

Dependiendo la cantidad de *strikers* que utilicemos, tendremos un número específico de llamadas a los mismos. Así, si tenemos un equipo con tres *strikers*, sólo los podremos llamar una vez, si escogemos el de dos y dos, pues dos veces, etc. Además de todo esto cabe decir que los *strike bomb* de los ***KOF '99*** y ***2000*** también han desaparecido, ya que ahora consumen energía de la barra de *power*.

También cambia el modo de hacer los *desperate moves* (los *supers* de toda la vida) y los *desperate moves potenciados*, ya que al manejar un equipo de cuatro luchadores no se pueden realizar éstos últimos.

Dependiendo también de cuántos luchadores llevemos variará la cantidad de barras de poder que podamos rellenar. Así, semejante a lo citado antes, si llevamos un equipo de cuatro luchadores, sólo podremos llegar a rellenar una barra de power para realizar los *DMs*, si llevamos una pareja dos barras de *power*, etc.

Los modos *Counter* y *Armor* han sido eliminados de ésta edición, dejando otra vez la opción de rodar por detrás para esquivar ataques o librarnos de alguna llave.

Y para terminar, siguen usándose los cuatro botones de siempre, así que podéis estar tranquilos.

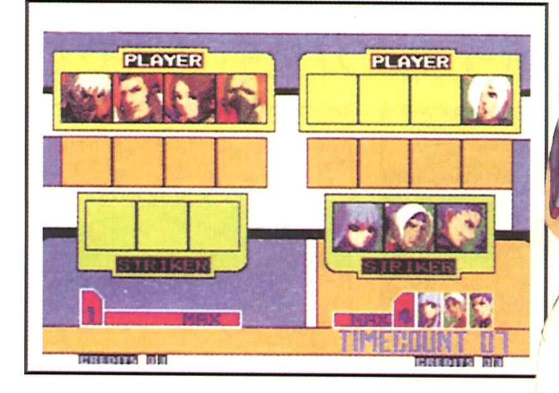






Este es el nuevo flamante diseño de Andy Bogard a manos del ilustrador oficial de The King of Fighters 2001

PERSONAJES



Habiéndose cerrado la veda de rumores acerca del juego, queda ahora por mencionar el apartado para algunos más importante: los personajes de éste nuevo ***King of Fighters***.

De entrada, y al ver la esquemática pantalla de selección, nos encontramos con que son todo equipos de cuatro y no hay ningún personaje independiente.

Veremos a los siguientes equipos:

El *Hero Team* está capitaneado por *K'*, quien va con su inseparable *Maxima* y ahora se les unen el ninja *Lin* y *Whip* (la cual olía a *NESTS* desde el ***KOF '99***). Siguiendo con el otro *Hero Team* de la saga (ahora llamado *Japan Team*) nos encontramos con que *Kyo* vuelve a su equipo de toda la vida junto a *Benimaru*, el colega *Daimon* y *Shingo*. El otro equipo que destaca es el dirigido por *Iori Yagami*, quien lucha acompañado de *Vanessa, Seth* y *Ramon*. El equipo *Garou* no cambia respecto al anterior ***KOF***, con los hermanos *Bogard, Joe* y *Mary*. Los *Ikari* están de enhorabuena puesto que tras la deserción de *Whip* es el mismísimo *Heidern* quien se mete en el equipo. Los *Kyokugenryu* vuelven a ser los mismos del ***99***, con *Ryo* a la cabeza, seguido de *Robert, Yuri* y *Takuma*. El siempre cambiante equipo de las chicas está formado esta vez por *King, Mai, Xiangfei* y *Hinako*. Los *Psycho Soldiers* se mantienen como siempre, *Athena* luce nuevo *look* y *Kensou* recupera los psico-poderes. Junto a ellos, *Bao* y *Chin*. Otro equipo con novedades es el equipo de Korea. *Kim, Chang* y *Choi* tienen nuevo integrante: *Mei Li*, una chica con aires de *otaku*.



El equipo que se estrena en éste ***KOF*** es el formado por *Kula* (la conocida *anti-K'*, a quien ya vimos en el ***KOF2000***), su protectora *Foxy*, la mejicana *Angel* (en realidad su nombre es *Ann Hell*) y a *K9999*, un nuevo espécimen del *NESTS* que, dicho sea de paso, es idéntico a *Tetsuo* de la película ***Akira*** (para más inri el que pone la voz al personaje es el mismo doblador y bueno, fijaos en el brazo mutado que esconde tras la capa...).

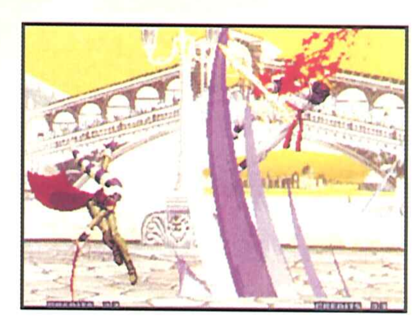
Antes de llegar al jefe final, nos encontraremos con *Original Zero*, que como su mismo nombre indica, es el *Zero* original, dejando claro que el de ***KOF2000*** era un clon más.

A éste personaje lo acompaña otro que viste semejante a *Krizalid* (jefe final del ***KOF '99***). Tras derrotar a este llegaremos finalmente a enfrentarnos con *Ignis*, el jefazo supremo del *NESTS*, que recuerda bastante a *Kain*, el jefe final del ***Garou Mark of the Wolves***. ¿Serán estos últimos seleccionables?

Los fans de Akira van a alucinar de lo lindo cuando vean y oigan a K'9999







DATOS TECNICOS

Eolith asegura que se ha recuperado la jugabilidad de los clásicos ***KOF*** y que con éste por fin podrá asentarse de nuevo como una de las grandes sagas de lucha *2D*.

Personajes que habían dejado mermados recuperan sus clásicos estilos. *Robert García* deja de ser un personaje de cargas, y *Kensou* recupera sus psicopoderes (parece ser que *Bao* será menos *cheap*). También una gran parte de personajes tendrán ataques nuevos y *DMs* listos para ser aún más imbatibles. La nueva chica del equipo de *Kim* tiene dos apariencias diferentes (y dos estilos de combate, como ya pasara con *Jhun*). En una de ellas porta una máscara de rana (la que lleva en su camiseta) recordando al legendario *Mr.Karate*.









Viendo la actual plantilla de personajes, se comprueba cuáles fueron los personajes más queridos, tras el sondeo que tanto llevó de cabeza a los aficionados de la saga. Así han regresado *Daimon* y *Xiangfei*, y se han ido *Jhun* y *Kasumi*, además de ver equipos que más de uno anhelaba desde hace tiempo, (como el de *Kyo*) además de sorprendernos con la inusual alianza entre *Iori* y el resto de su grupo.

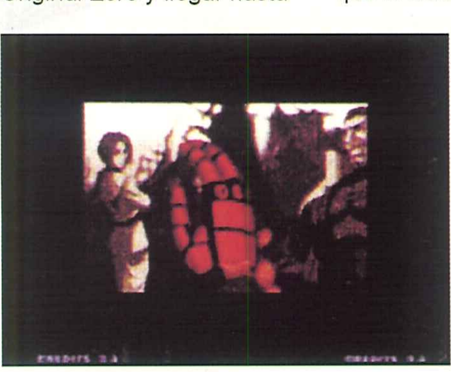


Obviamente *Chizuru* y *Yashiro* no aparecerán en éste juego, como se aseguraba en un principio por medios no muy puestos en el argumento de la saga (con lo que continúo).

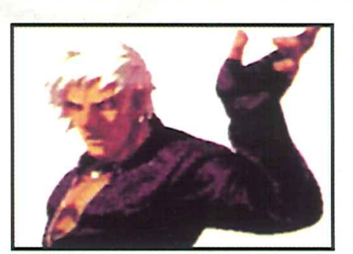
EL ARGUMENTO

Es el final de la saga del *NESTS*. Supuestamente el argumento de los clones de *Kyo* y lo que ha conllevado llega a su fin.

Como viene siendo habitual, cada equipo tiene sus propias metas, pero quien logre derrotar a *Original Zero* y llegar hasta la base espacial de *Ignis* (se ve la tierra al fondo), se enterará de que el proyecto se le ha ido de las manos (y se le ha subido a la cabeza) y ahora ansía reunir el poder de los luchadores para bajar a la tierra de nuevo como un dios, para que la humanidad se rinda a sus pies, alegando que el *NESTS* no ha sido más que una herramienta para complementar su plan. Tras ser vencido este temible jefe final, se autoinmolará para llevarse a la tumba a los ganadores del torneo, detonando el lugar como lo hiciera *Rugal* en su día. Tras esto queda cualquier puerta abierta para el argumento del ***KOF 2002***. Veremos qué tal.





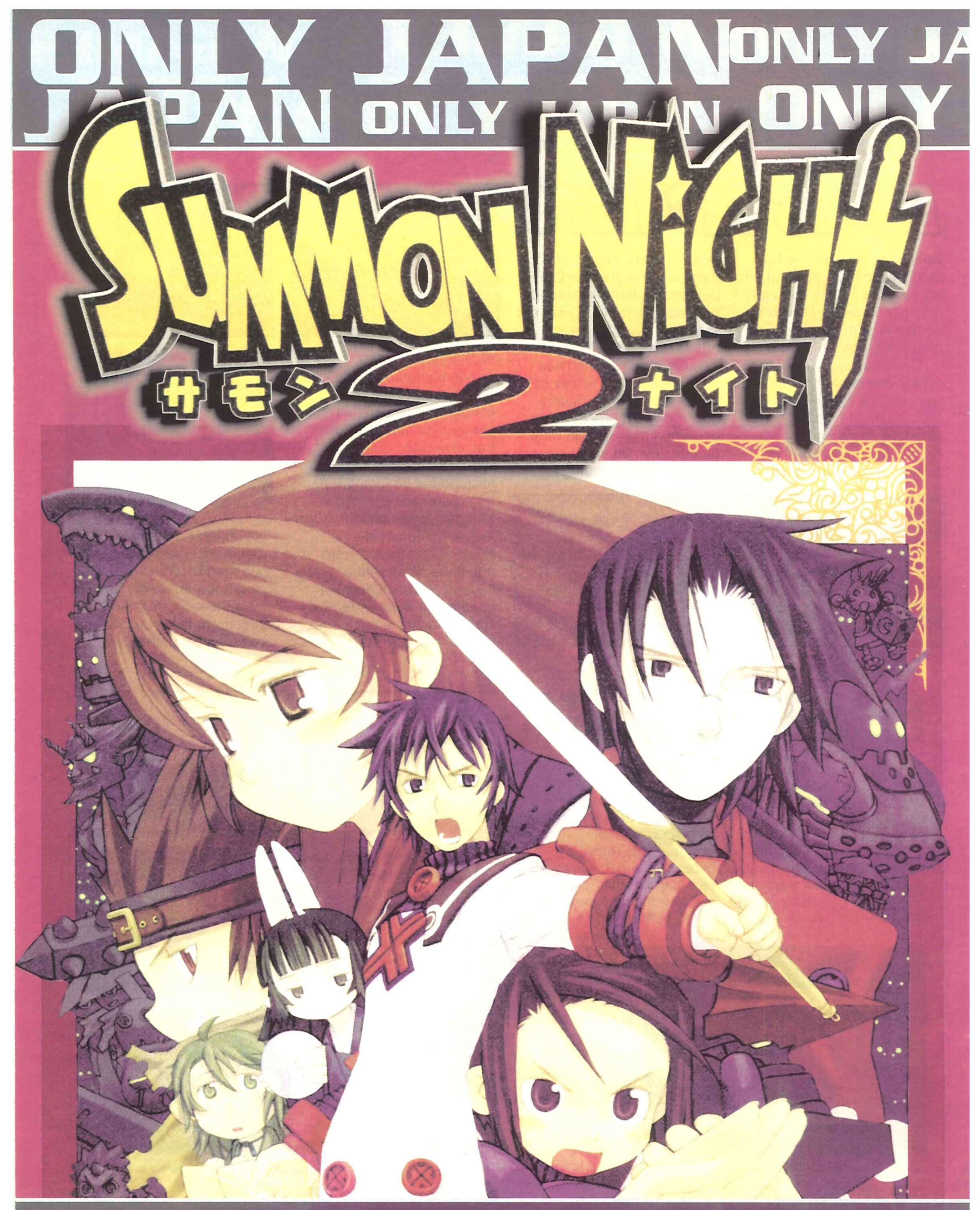




Sin más que decir por ahora, seguid atentos a ***GameType*** para más información sobre próximos datos de éste nuevo ***KOF***, ya que seréis los primeros en conocerlos.



Clarens
omegaclarens@hotmail.com


ONLY JAPAN ONLY JA
JAPAN ONLY JAPAN ONLY
SUMMON NIGHT
サモン 2 ナイト















Tras el éxito cosechado en Japón con ***Summon Night*** para **PSX**, **Bampresto** ha lanzado la segunda parte de este *tactic game*.

Las forma de juego ha quedado prácticamente intacta, poseyendo el mismo estilo de realización de las luchas. Estas se desarrollan en un escenario-tablero por el que tendremos que manejar a los personajes en la batalla como en todos los juegos de este tipo.

La ciudad donde empieza la historia es *Zeran* situada en un mundo llamado *Linbaumu*.

Para movernos por el juego tendremos que colocar un cursor en el punto donde queramos ir, acto seguido saldrá una imagen de fondo del lugar seleccionado y varias ilustraciones de los personajes hablando entre ellos.

En pocas palabras este es el desarrollo del juego, que intercala luchas y diálogos de los personajes. Aunque esté sólo en idioma japonés es fácil de terminar ya que es bastante lineal.

Como las invocaciones parecen estar de moda, ***Summon Night 2*** para no ser menos también cuenta con ellas.

Existen cuatro tipos de mundos alternativos donde viven las invocaciones mecánicas (*gólems*), los ogros, los espíritus y los animales místicos; y un quinto mundo oculto en el que viven invocaciones con formas de objetos como espadas, hachas, las cuales tienen la posibilidad de ser equipadas a los personajes.

Para poder utilizar como es debido las invocaciones se necesitan unas extrañas piedras llamadas *summon stones* que según se combinen con las armas y armaduras que tengamos se crearán invocaciones diferentes.

Algunas invocaciones son capaces de luchar por ellas mismas como si fuesen un personaje más, pudiendo incluso llegar a subir de nivel y aprender nuevas magias, como ocurre en el conocido ***FFX***.



Quienes fuesen seguidores de Loading pudieron leer nuestra reseña de la 1ª parte, cuya secuela pertenece también a la ya casi olvidada Playstation.



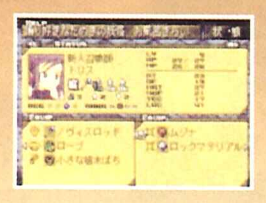


PERSONAJES















Magna
Pertenece al clan azul de invocadores, su carácter es alegre pero en los combates es muy serio. Podremos elegir a *Magna* o *Toris* como protagonistas de la historia, lo que dará lugar a un argumento y desarrollo de juego distinto para cada uno de ellos.



Toris
Es una invocadora novata, de carácter muy abierto y gracioso. Pertenece al clan azul de invocadores al igual que su compañero *Magna* (es por eso que lleva el mismo traje que él) y es uno de los dos personajes principales.



Mohlin
Es una chica que trabaja de guarda-espaldas en la ciudad de *Fanam*. Es simpática y guapa por lo que hace muchos amigos rápidamente, pero es muy tímida y cuando se queda sola con un chico se pone muy nerviosa.



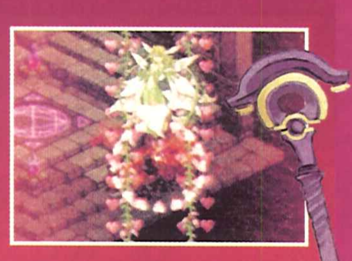
Lou
Descendiente de unos invocadores que no pertenecen a ningún clan, vive desde muy pequeña en el bosque y siempre ha deseado conocer el mundo exterior. Le gustan mucho los dulces.

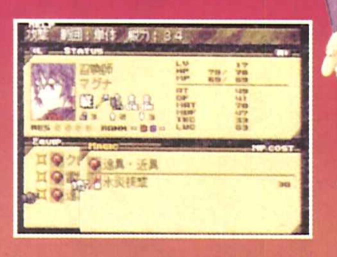




Lenar
Era un agente de policía en el mundo "*real*" pero fue invocado y apareció en *Linbaumu*. Desde que murió su invocador vaga por el planeta sin rumbo. Como profesional de policía, da consejos muy útiles en los combates.

Mimoza
(Aparece en la primera parte) es invocadora del clan azul. Tiene mucha curiosidad y le gusta comprobar las cosas por ella misma. Le gusta burlarse de los hombres, la comida picante y odia las tareas domesticas.

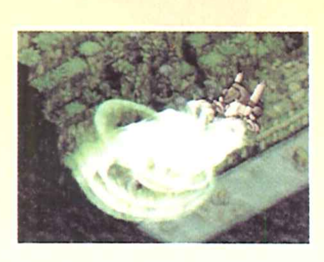














Gibson
(Aparece en la primera parte) es un invocador del clan azul y maestro de los dos protagonistas. Posee muchos conocimientos y odia el ejercicio físico. Forma dúo con *Mimoza*.



Paffel
Es una chica muy tacaña que quiere ganar mucho dinero y guardarlo para cuando sea vieja. Hace todo tipo de trabajos desde repostería hasta llevar el correo, su único objetivo en la vida es ganar dinero.



Rokka
Es el líder de su pueblo en el grupo de auto-vigilancia. Es muy pacífico y no le gustan las luchas al contrario que a su hermano gemelo *Ryuhgu*. A pesar de ser gemelos tienen una personalidad totalmente distinta.



Ryuhgu
También pertenece al grupo de auto-vigilancia pero su carácter es muy diferente al de su hermano. Es muy bruto y le gustan las luchas pero por otro lado es muy callado y frío.







Forte:
Es muy corpulento y siempre va acompañado de su espada. Forma un dúo con una chica llamada *Keina*, los dos vagan por el mundo en busca de aventuras.



Keina
Perdió la memoria. No recuerda nada de lo ocurrido en su vida antes de su encuentro con *Forte*. Tomó la decisión de partir con él, porque piensa que el viaje le ayudará a recuperar sus recuerdos, que es lo que más desea.



Minis
Es la hija de un poderoso invocador del clan oro. Es muy orgullosa y no le gusta que la traten como una niña pero, al contrario de lo que pueda parecer, es llorona e inmadura.





En las dos primeras entregas de la saga Atelier tuvimos que intentar llegar a graduar a las dos jóvenes protagonistas en la escuela de alquimia. Ahora en la entrega de PS2 lo que tendremos que hacer es crear la escuela de alquimia por nosotros mismos, desarrollándose la historia 20 años antes que la primera parte aparecida en PSX.



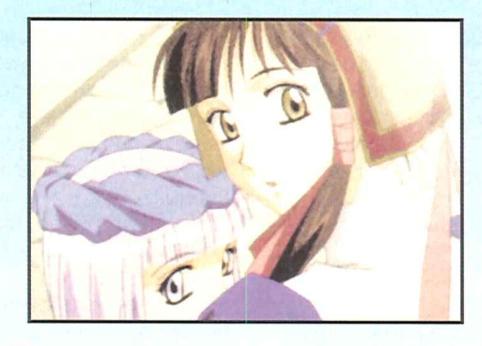
Aunque la alquimia está presente en muchos juegos tipo rol-aventura en forma de pociones, conjuros, etc... es quizás en *Atelier Lilie* donde cobra más importancia este tipo de objetos, ya que en vez de usarlos tendrás que crearlos. Y es una tarea más difícil de lo que parece.

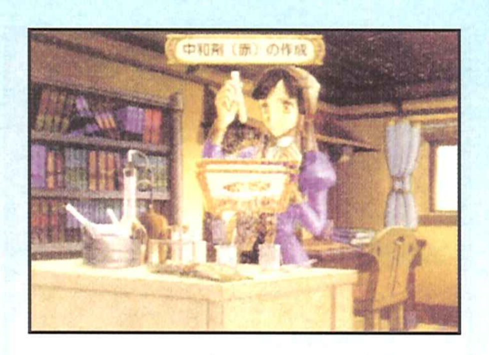
ONLY JAPAN

Atelier Lilie es la tercera entrega de esta saga y la primera para la consola **PS2**.

La historia transcurre unos 20 años antes de la primera parte (llamada ***Atelier Marie***). La protagonista ahora se llama *Lilie* y es de un país llamado *Kentonis* donde se estudia la alquimia desde hace miles de años. *Lilie* junto a su maestro *Dornie* y sus dos alumnas *Ingrid* y *Hermina* se trasladan a *Zaarubulg* para crear una academia ya que en este lugar se desconoce totalmente el poder de la alquimia, intentando enseñar a las gentes del lugar y buscar nuevas teorías e ingredientes en este continente.

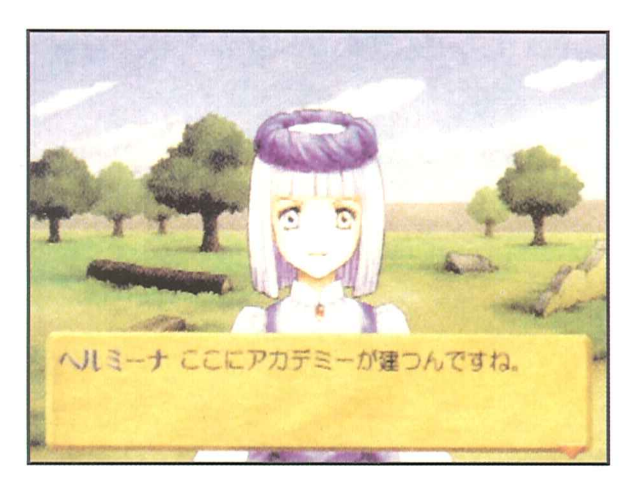
Dornie le pide al rey de la ciudad que patrocine la construcción de la academia y este se la ofrece con una condición, que participe en el torneo anual de creación de objetos para demostrar que la alquimia es realmente capaz de hacer utensilios de la nada, por lo que *Lilie* y compañía deciden quedarse por el momento en una casa alquilada y formar mientras tanto allí su academia.





El juego consiste en crear objetos que pide la gente que pasa por la tienda. Para crearlos necesitas ingredientes que tendrás que conseguir en tiendas de la ciudad o bien saliendo de esta y buscándolos por los alrededores. En estas ocasiones tendremos que luchar con los monstruos que nos encontremos por el camino. Las luchas se desarrollan por turnos al igual que en un *RPG*.





Para ir y volver se necesita cierto tiempo, pudiéndote quedar todos los días que quieras fuera de la ciudad, cuantos más tiempo estés más enemigos aparecerán y cuanto más lejos estes más difíciles serán pudiendo aparecer jefes que son mucho más difíciles de abatir.

Hay personajes que te pueden ayudar en las luchas contratándolos y según el nivel de amistad que tengas con ellos te cobrarán más o menos, pudiendo ver de esta manera eventos especiales. La amistad sube creando objetos mejores y de buena calidad o ayudando a personajes en situaciones especiales.
La misión principal del juego es prepararnos para el concurso anual,



teniendo que ganar dinero y ahorrando. Para esto tendremos que realizar buenos trabajos, ya que si alguien nos pide cierto objeto podremos hacerlo de mala, buena o excelente calidad, variando nuestra fama y estima.
En la ciudad podremos ser famosos de dos formas diferentes. La buena es ser conocidos por nuestros buenos trabajos y la mala es ser comentados por





chapuceros. Esto se consigue por ejemplo haciendo una antorcha a alguien que ha pedido una bomba.

Tendremos dos tipos de *level* diferentes en el juego. Uno es de aventurero que sube según salgamos más o menos de la ciudad y el de alquimista que subirá según realicemos los encargos de los ciudadanos o probemos nuevas mezclas de ingredientes, pudiendo fallar con la consecuente bajada de experiencia.

Un nivel alto da mayor seguridad a la hora de probar nuevos conjuros y hace que fallemos menos. Para crear los objetos necesitas tener conocimientos sobre ellos, y para esto precisas leer libros de alquimia que los podrás encontrar en tiendas de la ciudad o escondidos por las cercanías, siendo estos los mejores. Cada vez que subas de nivel te sera posible leer más de cada libro, pudiendo así crear incluso "objetos ocultos".

Para leer algunos capítulos tendremos que estar en condiciones especiales relacionadas con eventos sucedidos en el juego, como ayudar a algún personaje.

Para crear los objetos también es necesario tener los ingredientes que requieren, pudiéndolos cambiar en cierta manera con el riesgo de la creación de cosas inservibles o objetos nuevos y ocultos.

Hay tres tipos de mezcla de objetos: la básica (que consiste en leer libros), la llamada mezcla *Brend* (que consiste en modificar la cantidad de ingredientes con los que mejorar la calidad o empeorarla) y el tipo *Rough* (en la que mezclando los ingredientes al azar realizaremos objetos propios y raros o cosas totalmente inservibles).

El juego posee una intro de *anime* que siempre es bien recibida y un considerable número de finales diferentes que alargan la duración total.

Los personajes principales de ***Atelier Lilie*** son:

Lilie: Una chica que estudiaba alquimia en su país de origen y por orden de su academia fue mandada a *Zaarubulg* junto a su dos alumnas y su maestro para encontrar teorías e ingredientes nuevos.

Dornie: Es el maestro de *Lilie*, un experto en la alquimia y es muy serio sobre este tema por lo que la academia confía mucho en él y éste a su vez en *Lilie*.

Ingrid: Alumna de *Lilie*. Es huérfana



y a pesar de su corta edad en su país le trataban como una genia de la alquimia. Se pelea mucho con *Hermina* pero en el fondo se quieren. Tiene un ojo de cada color, cosa típica de la gente de su país.

Hermina es hermana de *Ingrid* y su carácter es muy parecido, demostrando quizás un poco menos de dotes para la alquimia.








No pretendemos ser los mejores, sólo los primeros en informarte sobre el manganime actual en Japón.
アニメ、漫画情報誌
Anitype
アニタイプ
MANGAZINE
アニメ、漫画情報誌
Anitype
アニタイプ
MANGAZINE
• INCLUYE CDRom para PC
35 pesos
2.98 €
ptas 495
nº 1
¡SORTEAMOS 100 VIDEOS Y 60 DVDs DE ANIME!
INU YASHA
NOIR
STAR OCEAN EX
FLCL
OFF SIDE
EXPO JAPAN
NEKO TARUTO
CLAMP SUSTITUYE A SAKURA POR MISAKI EN SU NUEVA SERIE DE ANIME TELEVISIVO
エンジェリックレイヤー
ANGELIC LAYER

TACTICAL ADVENTURE GALAXY FRAULEIN YUNA FINAL EDITION





Nos volvemos a encontrar con un título de táctica bastante parecido a todo lo ya inventado en este género, pero que llama la atención por su más que marcado aspecto anime, que siempre despierta un mayor interés en todo otaku.

Lindas chicas con armadura que luchan por la paz del universo contra otras lindas chicas con armadura que quieren destruirlo. Todo... muy visto pero efectivo. Tactical Adventure Yuna Final Edition apareció hace ya algún tiempo para la consola PSX (exactamente en el año 1998) de la mano de las conocidas Hudson Soft y Red Company. Este juego es una versión mejorada del original, y de ahí viene la coletilla de su título.

Tactical Adventure Yuna **o** ***Galaxy Fraulein Yuna*** es un juego que se remonta a la **PC-Engine**, donde se desarrollaron sus dos primeras aventuras. Después se realizó una tercera parte para la **NEC PC-FX**, seguida por otra para **Sega Saturn** y finalmente esta versión que comentamos para **PSX**, hasta el momento la más reciente entrega.

En todas las partes *Yuna* es el personaje principal.

T.A. Yuna no sólo es una larga saga de videojuegos, sino que también posee una serie de *OVA*s de animación y una tromba de CD´s de música más que considerable entre *Dramas* (*CD*s con las voces de las protagonistas que cuantas alguna historia, tipo radio), *BGM* de los juegos y serie de *anime*, especiales cantados por las protagonistas y villanas... es decir, muuucha cantidad.

La historia de este juego gira en torno a *Kagurazaka Yuna*, una bonita chica que estudia secundaria y que en sus ratos libres salva el universo y lucha por la justicia. Sus hobbies son ver la televisión, hablar por teléfono con sus amigas y coleccionar muñecos.

Yuuri Cube es una de las











mejores amigas de *Yuna*.
Es un robot creado por alguna antigua civilización.
No recuerda nada de su pasado y fue encontrada en la luna. Le encanta comer y es muy activa. *Liavelt Von Neuestein* fue enemiga de *Yuna* en la primera entrega de **PC-Engine**, pero ahora son grandes amigas y luchan juntas. Es la especialista del grupo en el manejo de toda clase de armas. Y por último tenemos a *Jinguuji Shiori*, otra gran compañera de *Yuna* a la que le encanta la conducción.

Estas chicas con sus armaduras luchan contra la princesa *Mirage*, una misteriosa mujer que quiere destruir todas las culturas demoníacas, entre las que se encuentra según ella la raza humana.

El juego se desarrolla integramente en *2D* Intercalando bonitos vídeos de *anime* como el de las transformaciones de las protagonistas (sólo hay chicas en este juego).

Los gráficos de los combates son graciosos pero no llegan a ser nada del otro mundo, con animaciones bastante flojas en los golpes y ataques de los personajes.

Como en casi todos los juegos de táctica, entre cada lucha veremos eventos de los personajes hablando y siguiendo el guión, asistiendo a un capítulo seguido de una lucha (algo muy parecido a ***Sailor Moon***).

La peleas se desarrollan por turnos moviendo a los

DESARROLLO



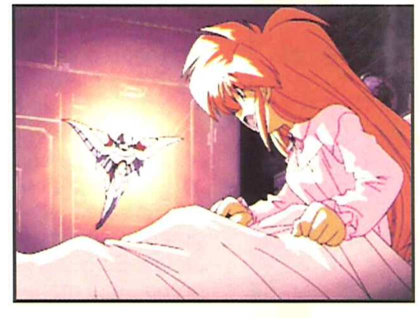


T.A.Yuna se divide en dos mitades claramente diferenciadas: las luchas por un sitio y las escena que narran la historia como las que tenemos en las imágenes de arriba. En este segundo apartado sólo tendremos que mirar, leer (si sabemos japonés) y elegir de vez en cuando caminos diferentes o contestaciones que cambian el desarrollo de la historia.

PERSONAJES PRINCIPALES







Este pequeño robot ayudará a Yuna en varias ocasiones a lo largo del juego indicándole lo que debe de hacer en cada misión. Tiene un aspecto parecido a las armaduras.



Aunque parezca mentira este enorme robot es el mismo que el de la imagen de la izquierda. Cada personaje posee uno diferente que le guía en el combate.



Esta chica que parece la protagonista de Ah! My Goddess como es lógico en realidad no lo es. Se trata de una de tantas chicas que podremos manejar en este juego



Más chicas con las que podremos luchar. Éste es uno de los mejores puntos del juego, ya que tendremos a nuestra disposición a muchisimos personajes.



Esta es la maligna princesa Mirage, que como todo buen villano su objetivo es destruir a la raza humana y dominar el planeta. Cree que las personas son demonios y deben morir.



Este es el aspecto que poseen las protas con sus armaduras. Les son totalmente necesarias para luchar, ya que sin ellas son chicas totalmente normales.

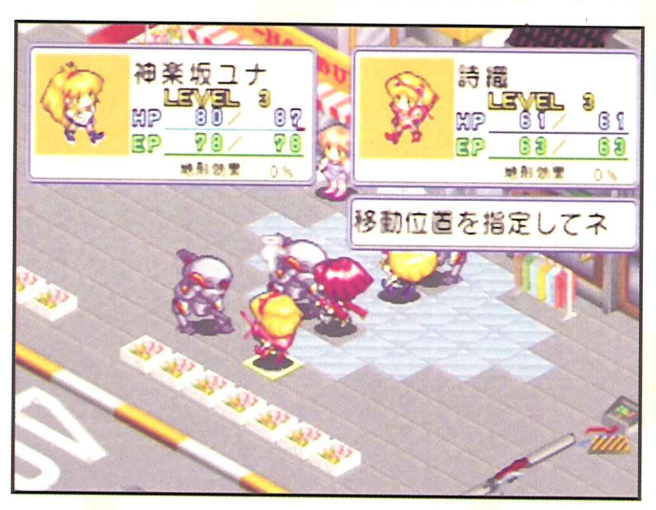


Como suele pasar en bastantes animes, las transformaciones de las protagonistas son muy llamativas, llenas de colorines, y con el discursito de turno.

Estas imponentes armaduras son las de los enemigos de Yuna. También son totalmente necesarias para el ejercito de Mirage, ya que sin ellas estarían totalmente indefensas.

DESARROLLO DE LOS COMBATES





Los combates son la parte más importante del juego. Estos se desarrollan en vista isométrica. Las luchas son muy simples y se rigen por las pautas ya marcadas tantas veces en títulos parecidos. Inicialmente tendremos que movernos por un determinado número de casillas. Según avancemos de nivel podremos andar más y luego tendremos que golpear al enemigo con armas de ataque físico o con magias que son bastante más potentes pero gastan puntos *EP* necesarios para realizarlas. Básicamente a esto se reducen los combates, siendo bastante fáciles incluso para los que no hayan jugado nunca a un título de estas características.



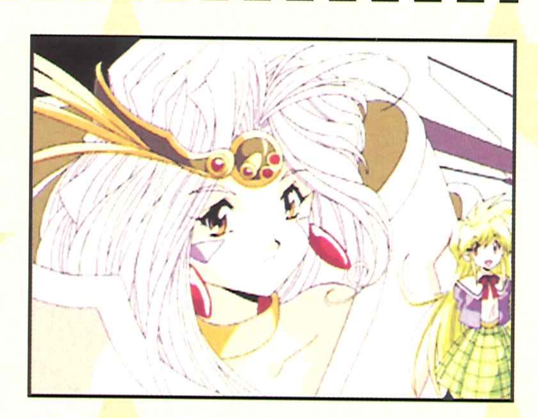
personajes por casillas, realizando posteriormente un ataque físico (cara a cara) o una magia (a distancia).

La dificultad de ***T.A. Yuna*** es casi nula, los combates se hacen demasiado cortos y sencillos, por lo que los aficionados a esta clase de juegos se quedarán totalmente decepcionados y los novatos lo terminarán sin demasiados problemas (aspecto que no influye en absoluto a que todo seguidor del *anime* disfrute de este juego).

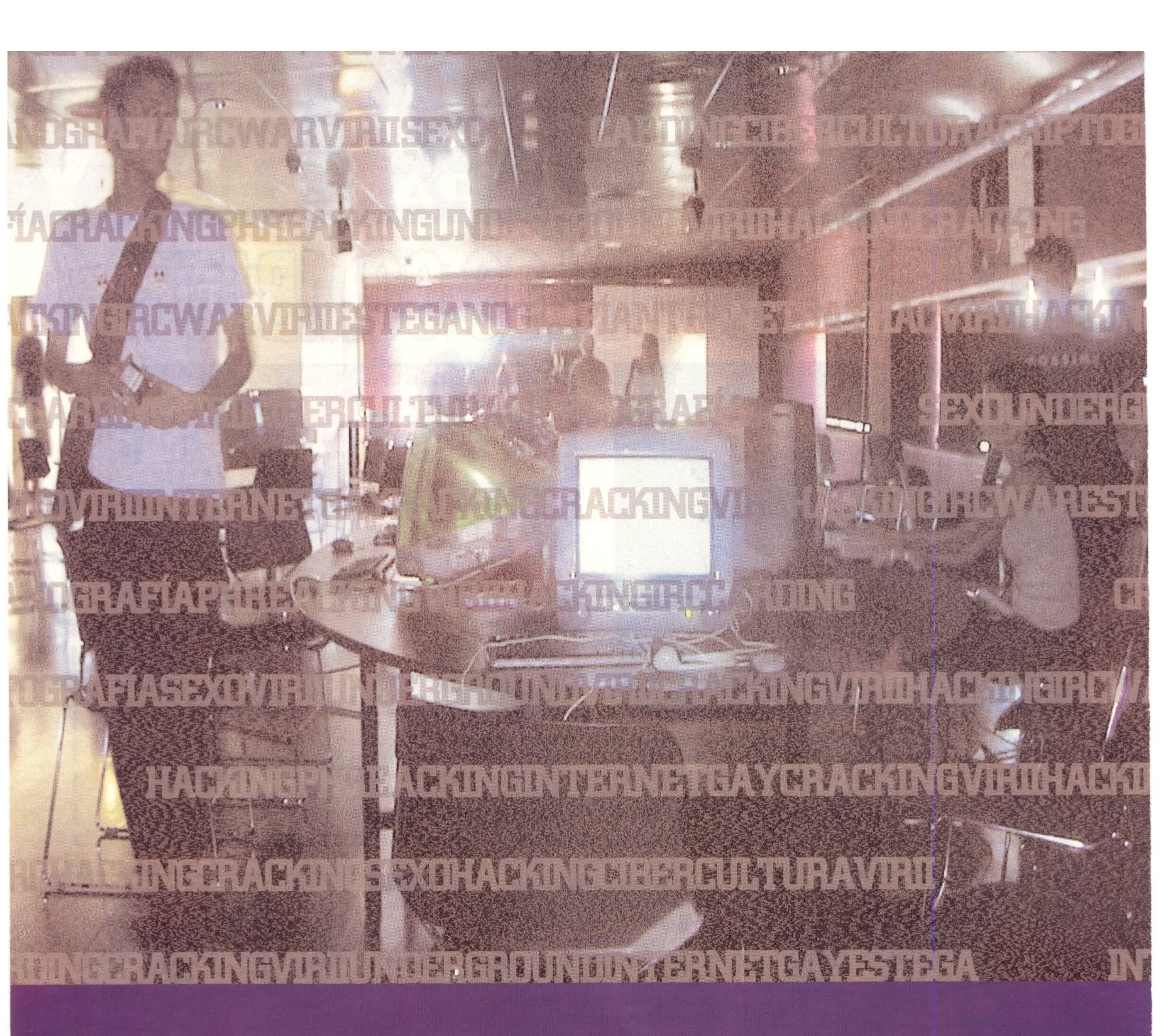
Este título sólo lo podemos encontrar en japonés, pero como suele pasar en los juegos de táctica, es muy lineal y no es necesario entender nada.

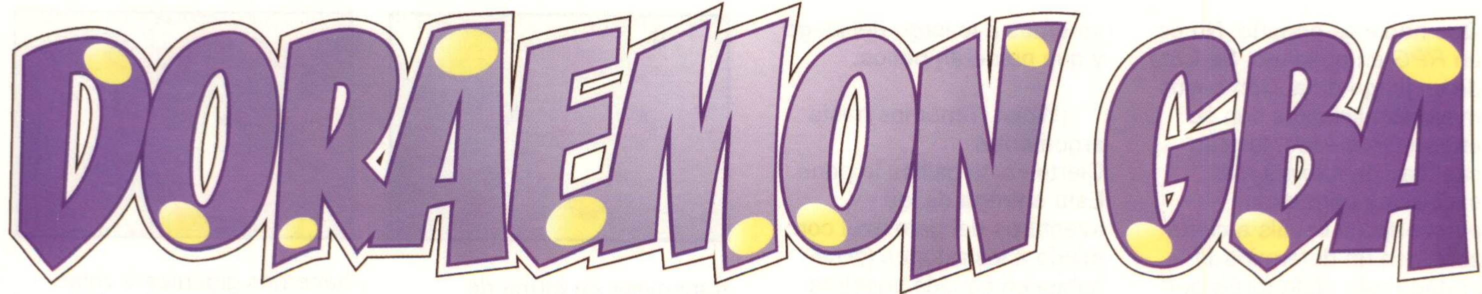
En definitiva, otro título de táctica de los miles que aparecen en Japón todos los meses, sobresaliendo en gráficos e historia como bien demuestra su ya larga saga.

Solid Snake
solid_snake_@mixmail.com









Al fin. Cuando ya tenemos que mirar hacia el pasado en busca de la puerta que abrió el nuevo milenio. Cuando han pasado por nuestras manos consolas capaces de guiar misiles que arrasarían la Tierra. Cuando las redes de la información nos han permitido disfrutar con personas que están a miles de kilómetros.... ¡¡¡ SÓLO AHORA, que ha salido GameBoy Advanced, PODEMOS DECIR QUE... EXISTE UN JUEGO DE DORAEMON DIGNO!!!

Pues sí, compañeros y jugones. Tras un sinfín de bodrios del que sólo parecía escapar una pseudoaventura aparecida para **DreamCast**, podemos decir que finalmente ha salido al mercado un juego que hace honor a la serie del gato sin orejas que vino del futuro: *Doraemon*, el inmortal personaje que nació aquel 1 de diciembre de 1969 de manos de *Fujimoto Hiroshi* y *Motoo Akido*.

Aparecido el 4 de abril de este año para la portátil 32 bits de **Nintendo** de la mano de **Epoch** y con un historial de más de 25, digamos, precuelas a sus espaldas (que van desde los juegos educativos de **GameBoy Color** hasta el título que vimos en **Turbo-CD**), ***Doraemon MidoriNoYuuSei DokiDoki SukuiDasu!*** (si mi japonés no esta tan oxidado como pienso, se puede traducir como "***Doraemon: El emocionante rescate en el Planeta Verde***"), encontramos un cartucho de *64MBits* que hace un brillante uso de tecnologías como **MobileGB** y que a continuación os comento.





Este cartucho presenta un juego de acción de vista cenital que me gustaría comparar con un *Action-RPG*. Más concretamente establecería los siguientes nexos con ***Secret of Mana***:

· La mecánica *Action-RPG* de cargar el arma, la subida de niveles y energía unida a la belleza del entorno, las transparencias de nubes y objetos aleatorios que pululan por el escenario, así como la peculiar flora, nos recuerdan mucho al título antes mencionado.

· Un modo multijugador que explota correctamente las posibilidades de **GBA** pudiendo disfrutar hasta cuatro personas a la vez vía cable o, ATENCIÓN, vía Internet con tu teléfono móvil y la tecnología **MobileGB**.

· El entorno primordial del juego son grandes extensiones claramente diferenciadas (pero no delimitadas) que exploraremos alternando entre varios personajes. En este caso podremos manejar a toda la pandilla variando en cada caso tanto la música (lo cual da un toque de personalidad al juego ^_^) como las habilidades (a *Suneo* que es más delgado, por poner un breve ejemplo, los impulsores le elevan más) y las armas.

Que nadie se engañe. No es un *RPG* en absoluto. Se trata de un juego de acción cuyos mayores alicientes son su enorme *mapeado*, la gran cantidad de *minijuegos* exclusivos para cada personaje (si llegáis a cierta zona con un determinado protagonista disfrutaréis con pruebas de reflejos que os harán ganar puntos), unos tremendos enemigos de fase y una jugabilidad a prueba de aburrimiento.

Algunas de las opciones más interesantes con las que partimos son el modo para un jugador, el de varios jugadores, el modo de juego por *Internet*, opciones exclusivas para uso de móviles y una galería con todos los artilugios que veremos a lo largo del juego y que no serán pocos.

¡*Wow*! ¡Tenemos hasta argumento!
Cierto es, la gallina lo pone. Esta entrega de las aventuras del gato azul con miedo a los ratones (si se hubiesen comido vuestras orejas vosotros también les tendríais pánico) tiene una historia bastante curiosa en la que mediante un








transmisor en forma de piedra preciosa enviada a la Tierra somos reclamados por *Cinthya*, una habitante del *Planeta Verde*, al que llegaremos POR LAS MALAS con una nave y a golpes (pues somos atacados con un láser que lleva a la nave a estrellarse), para liberar (*hasta donde yo se*) a una estrella de dos seres malignos cuyos nombres me parecieron demasiado impronunciables como para apuntarlos ~_~, que cuentan con todo un séquito de robots y artefactos para mermar nuestras oportunidades.

Para llevar a cabo nuestra misión contamos con diversas armas como la *KurakiPistol* de *Nobita*, los *ChampionGlobe* de *Jyian* o las *Kokeodoshitenagedan* de *Suneo,* así como los "*HimitsuDorago*" (*espero no equivocarme ^.^*) de *Doraemon (armado con su KuuKihou*) que nos otorgarán poderes tan fantásticos como hacernos gigantes o volar como en la serie (*GenkiChocos*, *Fukkatsunimizus*, *NamiChirimoyas* y todas esas locuras que nos dejaban torcidos y desencajados ante la televisión).

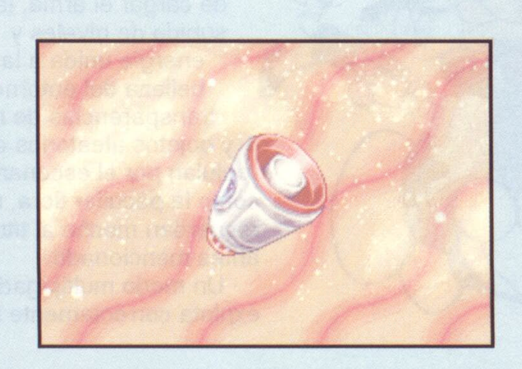
Pero... ¿Seguro que mola? Y mucho. Bueno, siempre que tengáis ya los clásicos para **GBA**, este *Doraemon* será una inversión en diversión ágil y sencilla que os/nos enganchará como un







Las imágenes de por sí hablan solas, pero dejando aparte el apartado técnico, y sólo echándoles un vistazo se nota patente la enorme diferencia (digamos...¡abismal!) que existe entre este Doraemon MidoriNoYuuSei DokiDoki SukuiDasu y sus precursores.¿Que cuáles son esas diferencias? Pues... ¡Todo! Gráficos, colorido, estilo de juego y un argumento digno de una aventura Doraemon de las que podemos ver en cualquiera de los capítulos de la serie. Seamos sinceros, hay que reconocer que tiene muy buena pinta, y desde luego yo, ya tengo regalo de reyes, je je je.





paquete de 300 de palomitas en el cine viendo la película de ***Final Fantasy*** (*el guión de la peli no tiene mucho sentido, PERO ES Q MOLA MUCHOOOOO*).

La versatilidad del control, que nos permite combinar de todas las maneras posibles el disparo (con o sin carga) con el veloz deslizamiento es un gran punto a su favor y un elemento vital a la hora de derrotar a unos mastodónticos enemigos finales, así como para desenvolvernos por unos escenarios cargados de puzzles cuya dificultad crece casi inapreciable pero inexorablemente.





Son muchas horas de acción amenizadas por un entorno gráfico que ya lo querría para sí más de una consola de sobremesa en el que se dan cita transparencias, gran cantidad de *sprites* y juegos de luces (muy simples) sin ralentización alguna. Todo ello acompasado con algunas melodías clásicas del *anime*.

Doraemon Midori no YuuSei DokiDoki SukuiDasu! (que así es como se llama el jueguecillo en cuestión) tiene un poco de todo lo bueno y es de *Doraemon* ^_^. Puede que antes eso no fuese precisamente una garantía pero... ya sabéis que si no os gusta se os puede devolver el dinero... o al menos eso dicen muchas tiendas. A veces me pregunto si será cierto...

Amano
amano_ai@retemail.es



















FINAL FANTASY
LA FUERZA INTERIOR
Entrevista con Hironobu Sakaguchi
- REALIZADA POR LA PAGINA WEB GAMING INTELLIGENCE -

El aclamado creador de la saga Final Fantasy explicó al noticiario-web Gaming Intelligence lo que ha aprendido haciendo "Final Fantasy, The Spirit Within" y cómo afectará el empeño cinematográfico de Square a los videojuegos en el futuro. He aquí lo que dijo.

En el mundo de los videojuegos **Square** es el nombre asociado a la mayoría de los títulos más emblemáticos y mejor vendidos de la pasada época. La saga ***Final Fantasy*** ha definido el género de los *RPGs* para muchos mientras vendía más de 33 millones de copias en todo el mundo (sumando las entregas).

Pero en el ámbito cinematográfico **Square** era un recién llegado, estrenando su primera película este pasado mes de Julio: ***Final Fantasy the Spirit Within***. Este ha sido el primer intento por sustituir a las estrellas de cine por actores generados por ordenador, y dejando a un lado las alabanzas hacia la calidad técnica utilizada, el guión fue tomado con indiferencia por el público y la crítica. **Square** informaba que las pérdidas alcanzaban los 80 millones de dólares en lo que llegaba a ser su primer proyecto cinematográfico. (Poco antes de concederse esta entrevista, **Square** anunciaba oficialmente que dejaba los ámbitos cinematográficos y que no realizarían más películas)

ENTREVISTADOR: Después de su carrera como creador de juegos, ¿Por qué pensó que había llegado la hora de dedicarse a hacer películas?
HIRONOBU SAKAGUCHI: A través de estos 15 años el nivel tecnológico ha ido avanzando rápidamente en el mercado de los videojuegos. Llegados a este punto, sentí que necesitábamos dar el paso adelante hacia algo diferente de lo que habíamos hecho hasta ahora. Así que se me ocurrió que la mejor forma de afilar esa destreza, de probar la tecnología y el conocimiento de **Square**, era trasladar lo que hacíamos en los juegos a la gran pantalla.. Hacer una película era un desafío mayor, y nuestra meta principal es encontrar lo que hay en las películas y aplicarlo en videojuegos incluso más avanzados tecnológicamente y en otros tipos de diversión interactiva.





EN: ¿Cumplió la película de ***Final Fantasy*** las expectativas propuestas en cuanto a creatividad y tecnología?
HS: Sí, en ambos campos. Estábamos muy contentos con los resultados.
EN: Los *RPGs* conceden una media de 30 - 40 horas de juego. ¿Cómo consiguieron adaptarlo a los 90 minutos que dura la película?
HS: Las 30 o 40 horas de juego implican en principio la participación del jugador, y no que se siente y lo mire. La meta es permitir a los usuarios tomar el control y extender su experiencia. Pero en una película, yo tengo que contar la historia entera y mostrar a la audiencia lo que quiero para esos 90 minutos. Más importante que el corto tiempo de reproducción, tengo que tener en cuenta ese otro factor. De hecho, la duración del metraje no es tan importante. Si transformases la película en un videojuego tendría la duración habitual de cualquier *RPG* y poseería el mismo contenido visual.
EN: Sabemos que los grafistas de **Square** trabajaron especialmente en el cuidado de la animación del cabello en la película. ¿Que tipo de conocimiento han adquirido después de hacer la película que vaya a repercutir en los videojuegos?
HS: Sí, definitivamente hemos avanzado mucho, y no sólo refiriéndome a los pelos (risas). El principal adelanto se consiguió en la tecnología utilizada para evolucionar nuestro *software* gráfico, *Maya*. Estos avances han permitido a los programadores y grafistas de nuestros juegos escribir nuevos esquemas que modifiquen el *software* para nuestro uso. Muchas de las nuevas formas investigadas de utilizar a *Maya* en este proyecto ya han sido enviadas a los atareados profesionales de nuestras oficinas de juegos.
EN: Ha hablado anteriormente de la posibilidad de fusionar los detalles principales de las películas con la interactividad de los juegos. ¿Hasta qué punto de cerca llega ***Final Fantasy X*** a hacer justo eso?

HS: Con ***Final Fantasy X*** todavía no hemos llegado visualmente a conseguirlo. Gráficamente, todavía necesitamos un *hardware* capaz de conseguir ese nivel de detallismo. En cuanto a la interactividad, la principal meta en la creación de ***Final Fantasy X*** fue eliminar un poco la barrera entre las partes en las que debemos manejar a los personajes y la historia. Pretendíamos conseguir un juego sin cortes y creemos que lo hemos conseguido bastante bien en ***FFX***.

EN: El mercado extranjero de videojuegos ha venido siendo habitual en los Estados Unidos, mientras que por el contrario las películas de fuera raramente alcanzan éxito. ¿Hubo algún problema en que una empresa japonesa quisiera trabajar para el mercado cinematográfico norteamericano?

HS: En cuanto a capacidad de presentación y distribución de nuestras películas, **Columbia Pictures** se mostró muy entusiasmada con el proyecto. No tuvimos ningún problema añadido porque contábamos con el apoyo de un gran estudio de *Hollywood*.

EN: Incluso así, la crítica y la audiencia estadounidense ha sido muy dura con la película. ¿Cómo afectará esta reacción a los futuros proyectos de **Square**?

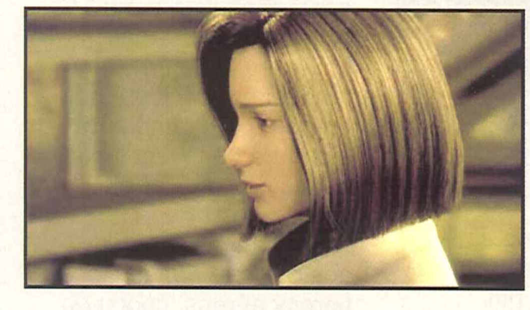
HS: Bueno, ese es un punto que no me afecta demasiado (risas). Cuando escuchamos y vimos la reacción del público, la película ya llevaba bastante tiempo hecha. Pero en cuanto a nuestros futuros proyectos, intentamos desarrollarlos desde cero sin centrarnos en la crítica.

EN: ¿Qué ha aprendido de trabajar para *Hollywood*?

HS: Mucho, pero la cosa más importante que aprendí fue la diversidad de este país y su gente. Aprendí la importancia de la publicidad y el *marketing* dirigido a una variedad de tipos diferentes de personas. ¡Así nos dimos cuenta de lo difícil que es!

EN: ¿Piensa que haya sido un serio problema el que los americanos no estén habituados a que las películas de animación cuenten historias serias, ya sea animación tradicional o *CG*?

HS: No tiene por qué. Aunque sea una película de animación, buscas unos personajes muy reales en un contexto serio. Respecto a sus características generales, la película está enfocada en forma de *anime*, así que supongo que no es algo habitual para la audiencia americana. La historia es un poco diferente a lo que viene siendo habitual para el público americano, pero lo presentamos de forma bastante diferente y dirigida a un tipo de público distinto.





EN: Mientras que de ***Final Fantasy*** han presentado esta película y un montón de juegos nuevos, no se ha oído hablar nada de otras series populares de **Square** como son ***Parasite Eve*** y ***Seiken Densetsu***. ¿Qué podemos esperar de ellas?

HS: Hay unas cuantas opciones con respecto a eso. Existe la posibilidad de convertir ***Parasite Eve*** en película. Podría llegar a ser un proyecto futuro.

EN: ¿Le preocupa que **Square** dependa demasiado del nombre de ***Final Fantasy***?

HS: Evitar eso se ha convertido en una de las principales metas de **Square** desde hace mucho tiempo. Nuestra intención es intentarlo y conseguir una mayor participación de la empresa en este aspecto. Pero pienso que tenemos variedad. Tenemos otros tantos títulos que han conseguido vender un millón de copias e incluso más, como en el caso de ***Parasite Eve***. Esto es un logro en si mismo, pero ***Final Fantasy*** consigue toda la publicidad por alcanzar los mayores índices de audiencia y por todas las copias que vende.

EN: En el ***E3*** del 2001 **Square** declaró que ***Kingdom Hearts*** tenía potencial para ser una mayor apuesta incluso que ***Final Fantasy***. ¿Qué otros proyectos se planean en colaboración con **Disney**?

HS: Definitivamente lo vemos un poco más alejado, hay posibilidad de ponernos a trabajar en nuestro próximo gran proyecto, ***PlayOnline***. Hemos estado trabajando en la búsqueda de algunos servicios de distribución. Por ejemplo, para ***PlayOnline*** tenemos un trato muy importante con la mayor distribuidora de revistas en Japón [**Shueisha**, distribuidores de *Weekly Jump*]

EN: ¿Qué tiene que ofrecer una compañía novicia en películas como **Square** en el formato *DVD*?

HS: Estamos trabajando mucho en ello, empezando por el formato tradicional de *2DVD*. Nuestro *DVD* suplementario no sólo incluirá los habituales *making-off* y *behind the scenes*, sino también imágenes de los comienzos del proyecto. Estas imágenes son de antes de que ***Final Fantasy*** fuese un proyecto de película, cuando todavía estaba en la fase de desarrollo. También habrá otra pequeña muestra aparte de ello exclusivamente para el formato *DVD*.



EN: Con el esfuerzo que habéis puesto en hacer esta película, tanto en ámbitos plenamente cinematográficos como en el *DVD*... ¿qué espera de la audiencia?

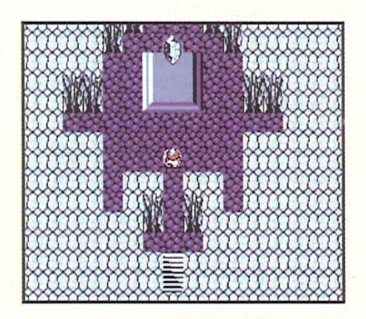
HS: Todo el que la vea pensará, individualmente, varias cosas, pero lo que yo espero es que la gente discurra sobre lo que es en realidad la vida y lo que nos espera después de la muerte. Espero que empiecen a pensar, aunque sólo sea un poco, en estas cosas.

Traducido por
Torke the Undead
Torke@wanadoo.es

Este mes os incluimos en el *CD* el *videoclip* promocional de la película extraído de la cadena **MTV**, interpretado por el conjunto japonés *L'arc en Ciel* y con escenas muy curiosas de los marines haciendo el papel de los cantantes (atentos a las metralletas en algunas imágenes, en las que aparecen como guitarras).

REPERCUSION DE

Ya hablamos en el artículo anterior sobre cómo Final Fantasy llegó a la fama en el mundo de los videojuegos. Ahora le toca el turno a la tercera entrega ,que cosechó una gran fama y la desesperación de los jugadores japoneses por su salida llegó a límites superiores.



Al contrario que la segunda entrega, ***FFIII*** apenas tuvo críticas por parte de los medios de información.

En aquellos momentos se decía que era el mejor juego de rol del mundo. La saga demostró claramente



que no fallaba y estableció una gran fama que la fortaleció frente a sus rivales.

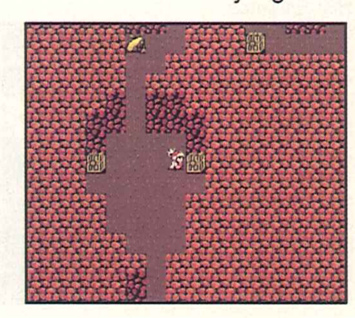
A partir de esta entrega ***FF*** empezó a anunciarse por televisión, y esto hizo que se conociera todavía más, aunque dentro del mundo de los videojuegos estaba muy clara su fama desde la anterior entrega. ***FF III*** no aportó nada nuevo ni revolucionario respecto la segunda parte, pero demostró de nuevo su alto nivel de calidad, consiguiendo una mayor confianza en el jugador, algo más importante aún que la propia fama.

Algunos de los cambios en el sistema de juego afectaron a posteriores títulos de **Square** e incluso de otras compañías.

Uno de los sistemas más destacados fue el "*Job Change*". Este consistía en que los personajes adquieren el poder de los cristales, pudiendo cambiar de profesión gastando unos puntos llamados "*Job Point*".

Las posibles profesiones son 22, cada una de ellas con unas habilidades diferentes.

La historia del juego



conduce de forma natural a utilizar las variantes que existen de profesiones. En ***FFIII*** es cuando aparece por primera vez la profesión de invocador, que desde entonces se convirtió en algo inseparable en esta saga y conocido en el mundo de los juegos de rol.

Otro cambio curioso fue el estilo de la historia. ***FFII*** demostró un estilo de historia en el que los personajes eran los que guiaban la narración, pero



en ***FFIII*** la historia es la que guía a los personajes, siendo llevados por terceras personas que indican el itinerario a seguir. Aun así el juego demuestra no ser lineal. Hay un margen de libertad bastante amplio, sobretodo desde la mitad de juego.

Este estilo de llevar la historia, primero obligando al jugador a seguir una historia principal y una vez se hayan acostumbrado



del mundo y guión dejar una amplia libertad de juego, se ha quedado como algo típico de la saga.

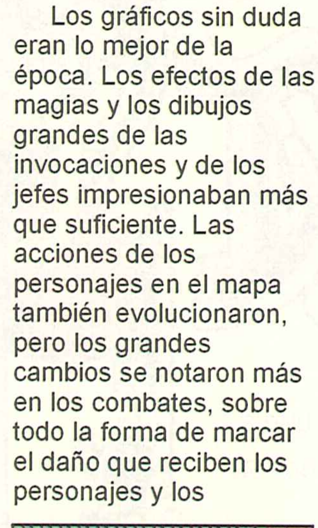
El ambiente de ***FFIII*** en general es alegre aunque hay escenas dramáticas. Más bien tiene un ambiente parecido a la primera parte, una pura aventura de jóvenes con ganas de conocer el mundo.

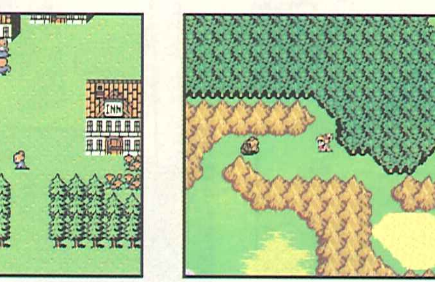
Los detalles nuevos que ofrece ***FFIII*** son los barcos aéreos, contando con cuatro tipos diferentes. Algunos se podían transformar en barcos de agua y submarinos (!?), otros volaban a ocho veces la velocidad habitual de los personajes, incluso uno de ellos era una nave de combate que dentro

FINAL FANTASY III

AUMENTA LA FAMA DE FINAL FANTASY

tenía tiendas, hoteles y sitios para salvar el juego. Esta nave a la hora de los combates en el aire te apoya disparando cañones contra los enemigos. Otro detalle fue la aparición de *Debu Chocobo* (*Chocobo Gordo*), a quien podías encargarle que guardase los objetos. El *Debu Chocobo* normalmente está en los bosques de *chocobos* escondido por el centro.





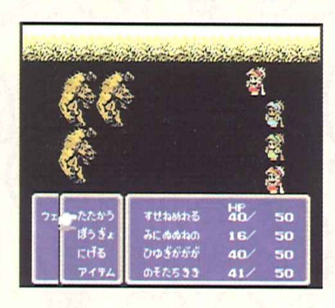




Los gráficos sin duda eran lo mejor de la época. Los efectos de las magias y los dibujos grandes de las invocaciones y de los jefes impresionaban más que suficiente. Las acciones de los personajes en el mapa también evolucionaron, pero los grandes cambios se notaron más en los combates, sobre todo la forma de marcar el daño que reciben los personajes y los enemigos (era toda una novedad, ya que indicaba directamente la cantidad de daño producido a los personajes).

La cantidad de composiciones musicales aumentaron, siendo además perfectas para el ambiente del juego, concordando perfectamente en cada escena, marcándose en la memoria del jugador.

El juego cuenta la historia de cuatro chicos que reciben el mensaje de los cristales de que salven el mundo, partiendo en busca de aventuras.



Los cuatro chicos son huérfanos y viven en un pueblo que está bajo el cuidado del jefe de este. Un día entraron en una cueva buscando una pequeña aventura y encontraron uno de los cristales que controlan los cuatro elementos del mundo. Según cuenta el cristal el mundo estaba bajo una amenaza de un maligno poder. Los cuatro chicos recibieron la vendición de los cristales, convirtiendose en guerreros de la luz y en la salvación del mundo.

Es algo simple y bastante visto aún para la época en la que salio el juego, pero la buena ejecución de las escenas y la forma de llevar la historia fue más que suficiente para no decepcionar a nadie.





Los protagonistas son personajes sin ningún tipo de carácter y carecen de personalidad, dejando al jugador asimilar a los protagonistas de la manera que ellos quieran.

Aunque ***FFIII*** fue reconocido como uno de los mejores juegos de la época, también tuvo algo de críticas, ya que el último laberinto del juego duraba más de dos horas hasta que llegabas al final y no podías grabar en todo el trayecto, lo que ocasionó que algunos dejasen de jugar en la última parte del juego. Esta fue la única crítica que tuvo ***FFIII***. Fue toda una pena que cometiesen este error.

FFIII demostró el poder de **Square**, pero aun así la saga ***Dragon Quest*** seguía siendo una potencia muy grande.

Silvercat
silvermoon2c@hotmail.com



Este personajes es Sora, el protagonista de Kingdom Hearts, y como podéis comprobar posee unas ropas muy al estilo Disney, como por ejemplo las zapatillas a lo ratón Mickey. La espada que tiene entre sus manos es la Keyblade tan ansiada por Heartless, el malo del juego. Como indica el nombre del arma, esta tiene forma de llave y sirve para entrar en los diferentes mundos.

Si una de las mejores compañías de videojuegos como Square conocida por sus Final Fantasy se une a otra gran compañía como Disney conocida por su "supuesta" fantasía, ¿qué puede surgir...? Obviamente, un magnifico juego lleno de fantasía.

Es la primera vez que **Square** y **Disney** se unen para realizar un juego, y es bastante probable que sea el mejor título de consola donde aparezcan los personajes de la compañía de animación americana. Realmente el juego está realizado íntegramente por **Square**, **Disney** sólo ha aportado a sus personajes y poco más. Los diseños de caracteres son de *Tetsuya Nomura*, de quien pudimos ver trabajos en ***Final Fantasy VII***, ***VIII***, ***X*** y la saga ***Parasite Eve*** y muchos de los programadores que trabajan en este juego son los responsables de la saga ***FF***, por lo que es de esperar que este título tenga una gran calidad en muchos aspectos.

Los protagonistas principales que hasta el momento se conocen por parte de **Square** son











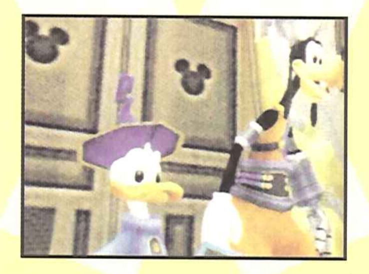
















tres: *Sora*, *Riku* y *Kairi*, aunque podremos ver de la saga ***FF*** a *Tidus*, *Wakka* (***FFX***) y *Selphie* (***FFVIII***).

Por parte de **Disney** tenemos a *Donald*, *Goofy*, *Daisy*, *Minnie*, *Dumbo* y *Pluto*. Con total seguridad aparecerán más personajes de las dos compañías, pero aun no han dado ninguna otra información.

La historia comienza en una isla llamada *Destiny Island* que posee un ambiente bastante tropical. El lugar parece abierto y libre, sólo en teoría, ya que los protagonistas no han podido salir nunca de ella y siempre han soñado con ver el mundo exterior.

Un día llegó una tormenta negra a la isla y apareció el malo de turno, *Heartless*. Este ser hace de *Disney World* un lugar oscuro y triste, y rapta al rey de este mundo, quien deja un mensaje que pone: "*Buscad al poseedor de la Keyblade*".

Donald, que es el mago oficial del rey, y *Goofy*, que es el jefe de los caballeros, salen en busca del poseedor de esta extraña espada.

El personaje principal del juego es *Sora* y no se sabe con certeza si manejaremos a algún otro.

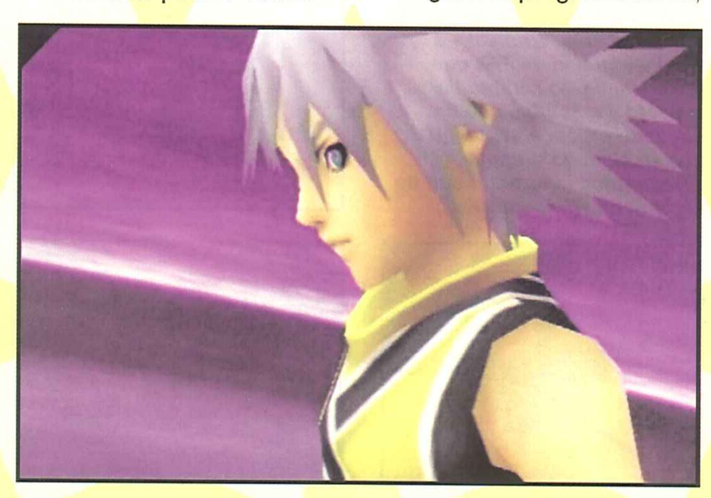
El modo de batalla es parecido al *Zelda*, con la diferencia de que al acercarnos al enemigo aparecen los datos de este y sus características.

A los combates les han llamado "*comand battle*" y en estos podremos utilizar invocaciones del mundo *Disney* (*Dumbo* es una de ellas).

En los combates los aliados son dirigidos por la computadora, manejando sólo al personaje principal. Por lo que se ha visto únicamente podrán luchar tres personajes a la vez.

Existen varios mundos diferentes donde se desarrolla la acción del juego y cada uno pertenece a una de las películas de Disney, por lo que podremos ir a la isla de *Tarzan* o al castillo de *Aladdin*. Cada uno de estos mundos tendrá un jefe final, que podría ser el malo de cada una de las películas. Los combates han sido suavizados por exigencias de *Disney* y siempre tendrán alguna excusa por la que combatir.

Según los programadores,





los detalles de ***Kingdom Hearts*** estarán mejor logrados que en ***Final Fantasy X*** ya que el modelado de los personajes siempre será el mismo en todo el juego, es decir que no perderán los dedos de las manos de una escena a otra como pasa en ***FFX***. También han logrado un alto nivel de detalle en los escenarios, pudiendo mover y coger muchos elementos del entorno.

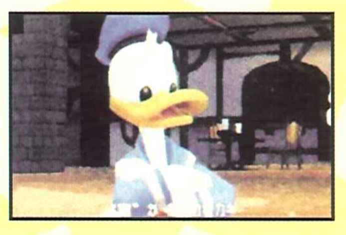
Los movimientos de los personajes están realizados al estilo **Disney**, siguiendo las exigencias que esta compañía pedía para la realización de este juego.

Por norma general los juegos de **Disney** son buenos y poseen una calidad aceptable, pero todos sabemos que las historias de esta compañía americana, por decirlo de alguna manera, no llegan al nivel de **Square** ni mucho menos y son bastante más infantiles, lo que podría hacer pensar que el guión original que tuviera **Square**



preparado para ***Kingdom Hearts*** podría ser ligeramente "alterado" por exigencias de contrato (esperemos que no ocurra nada de esto y **Disney** meta sus zarpas lo menos posible, ya que personalmente no me agrada que *Donald* y compañía salgan en este juego). **Square** declaró que quiere que este título llegue a ser más famoso y más vendido que su saga más conocida, ***Final Fantasy***, hecho que quizás puedan conseguir con el inestimable apollo de **Disney** y su más que conocido *marketing* capaz de convencer hasta al último niño del mundo de que compre alguno de sus productos. Veremos cómo les sale...

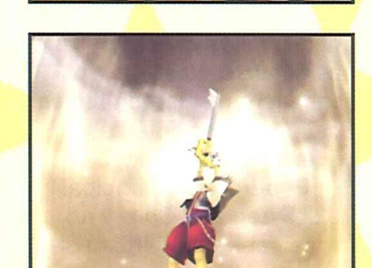
En la imágenes de la derecha podéis ver como en Kingdom Hearts aparecen personajes de la saga Final Fantasy. Por ahora se conocen con certeza a Tidus, el protagonista de FFX con un ligero cambio de ropa algo más "tropical", a Wakka también de FFX que posee un ligero cambio de aspecto y a Selphie que ha quedado prácticamente igual que en el juego original. ¿Tendremos la oportunidad de jugar con Zell, Cloud, Vivi...













FINAL FANTASY : UNLIMITED

11 juegos a la venta, otros 2 en preparación, 4 *OVA*s y 1 película de cine es el total de las producciones ***Final Fantasy***... hasta ahora, porque el estudio **Gonzo** ha realizado una serie de *anime* para televisión que responde al título de ***Final Fantasy : Unlimited***.

Como siempre, el mundo de este ***Final Fantasy*** no tiene nada que ver con los anteriores (o sea, es una excusa para llamar la atención, cosa que lógicamente consigue). Para empezar la historia toma punto de partida en la Tierra (cosa que nunca ha sido así), aunque el ambiente es una mezcla de pasado y futuro, pero este planeta responde a un nombre diferente. Digamos que sería nuestro mundo (con los mismos países), pero alternativo.

Un día, apareció una extraña columna de luz en el mar de Japón que conducía hasta otro mundo desconocido. El *Dr.Ayakawa*, un experto en energías naturales, viajó junto a su esposa *Mary* por la columna y al volver escribió un libro llamado "*Iretsu no Hi*" (*"El día del Otro Continente"*). Pero los 2 volvieron al nuevo mundo y nunca regresaron.

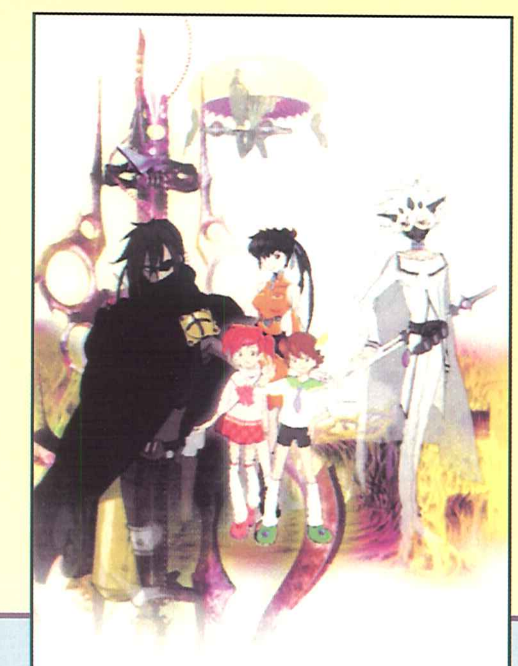
Los hijos mellizos del doctor, *Yuu* y *Ai*, tomando como pista el libro de su padre se dirigen hacia una estación de metro abandonada. A medianoche llega un tren que lleva hasta el otro mundo (llega a las 0 horas, 13 minutos y 13 segundos -¿será algún dato importante?-). Una mujer llamada *Lisa* se sube también al tren y parece estar persiguiendo a los chicos...

Después de ver el primer capítulo de ***FF:U*** podemos decir con certeza que es una serie enfocada a un público infantil. Los diseños de los personajes principales no están mal, pero otros aspectos como el dibujo tienen un estilo algo anticuado. También los *opening* y *ending* dejan mucho que desear (son muy sosos -ved el CD). Pero lo peor, sobretodo lo demás, es el monstruo patético que aparece en el primer episodio, con un aspecto de dibujo americano antiguo que nos recuerda demasiado al *Earthworm Jim*, más feo y grande.

Square ha anunciado que habrá videojuego de ***Final Fantasy : U***, con lo cual contradicen la política que siempre han defendido de realizar cada ***FF*** totalmente diferente a los otros... ¿Sería sólo una excusa para no tener que dar explicaciones? Sobre este juego no se ha dicho ni la plataforma ni el momento de salida. Tan sólo se sabe que está en desarrollo y que puede que no se llame "***Final Fantasy***". Ellos sabrán lo que hacen...

Ittoujyuu es el nombre de una invocación exclusiva para esta serie. Como podéis ver las invocaciones estarán en animación 3D.











Genki ha elegido, como ya han hecho multitud de compañías, a la PS2 para realizar la segunda parte de uno de sus juegos. Estamos hablando de Jade Cocoon 2.

玉繭物語2









El aspecto general de esta continuación es muy parecido al de su predecesor, manteniendo a *Katsuya Kondoh* como diseñador de personajes (*Mononoke Hime*).

La historia transcurre unos 100 años después de la primera parte y *Levant* (el protagonista de ***JC1***) se ha convertido en una leyenda.

En esta ocasión el personaje principal se llama *Kafu* y como todos los jóvenes de este mundo sueña con ser un experto maestro del arte *Cocoon* que consiste en la crianza y entrenamiento de unos insectos que sirven para posteriormente luchar con ellos (esto me suena).

Kafu cae en una extraña maldición de muerte y lo único que puede hacer para salvar su vida es visitar y ganar a cuatro grandes maestros del arte *cocoon* que viven en cuatro mundos diferentes.

Los *cocoon* se obtienen en forma de huevo y según



Este juego, al igual que la primera parte, tiene el morro de haber copiado juegos como Digimon, sólo que aquí habrá incluso ¡monstruos mandarina!



Esta aventura de competición poco tiene que ver con los RPGs de Final Fantasy, y aún así al llegar la 1ª parte a España los compararon como idénticos géneros.









JADE COCOON 2



luchemos con ellos crecerán y subirán de nivel, cambiando incluso totalmente su aspecto (que morro).

Al igual que en la primera parte, puedes mezclar a los insectos que posees con otros para crear nuevas razas y existen más de 200 especies.

Los combates han sufrido un ligero cambio. Ahora podremos colocar hasta ocho monstruos a la vez en unos cuadrados que representan varios elementos (fuego, agua, viento...), por lo que tendremos que tener cuidado de no colocar a insectos de agua en un cuadro de fuego.

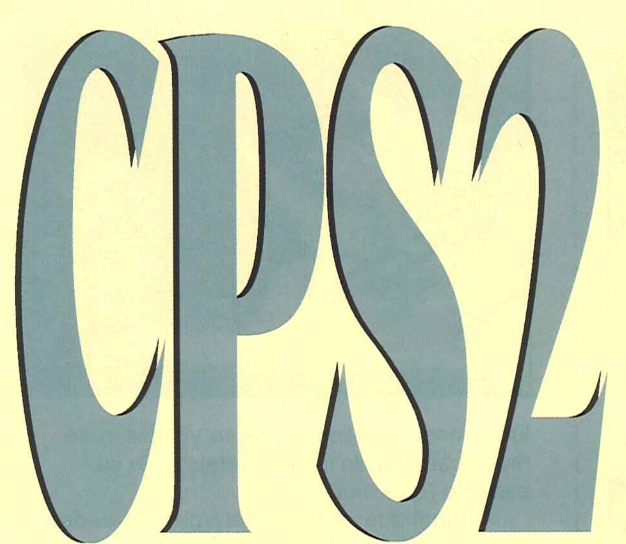
Gráficamente es bastante mejor que la primera parte, pero el cambio no es muy radical ya que la versión de **PSX** era muy buena en este aspecto.









Parecía que nunca llegaría el momento, pero tras mucho tiempo de espera podemos finalmente disfrutar en nuestra propia casa de las recreativas más ansiadas de los últimos tiempos por los fans de los videojuegos y la emulación.
Tomad nota: Dungeon & Dragons, Super Street Fighter 2, Alien vs Predator, X-Men, Marvel Super Heroes...
¡Un sueño hecho realidad!

CPS2 ¡Por fin!

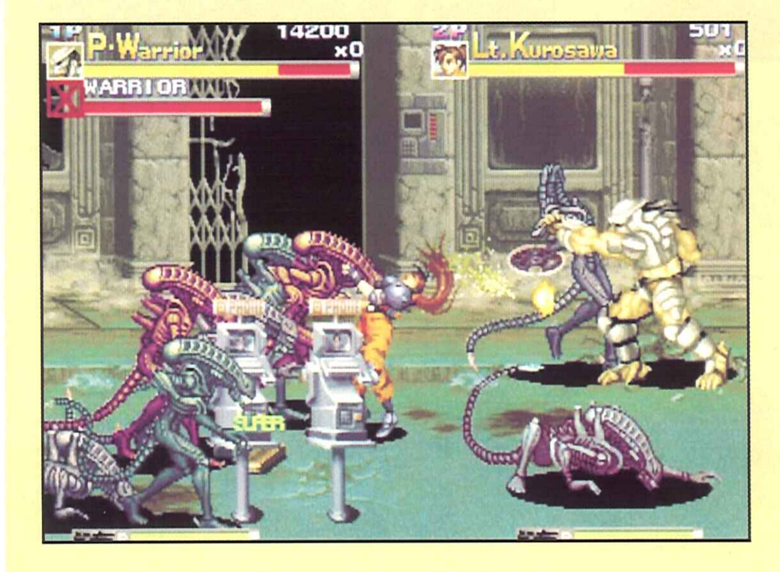
Desde los primeros días en los que los emuladores de *arcade* empezaron a circular por la red, mucho se ha rumoreado en torno a las recreativas que funcionaban bajo la placa *CPS-2* de **Capcom**. Esta placa es la evolución lógica de la *CPS-1*, la cual en su día albergó títulos del calibre de ***Ghouls'n Ghosts***, ***Final Fight***, ***Cadillac & Dinosaurs*** o el mismísimo ***Street Fighter 2***, títulos perfectamente emulados por programas tan populares como **Callus** o **MAME**. Pero... ¿qué pasó con la emulación de *CPS-2*?

En la placa *CPS-2* se han programado algunos de los *arcades* más jugosos de toda la historia. Juegos como las dos partes de ***Dungeon & Dragons***, ***Alien vs Predator***, ***X-Men***, los ***Street Fighter Alpha*** o las series de lucha *versus* eran un bocado de lo más apetecible para todo jugón que se precie, y la posibilidad de que estuviesen emulados era más que atractiva, aunque hasta no hace mucho, bastante incierta. La causa es que las *roms* de estos *arcades* se encontraban encriptadas, por lo cual era francamente imposible que en ese estado, un programador pudiese usar ese código sin estar descifrado. Por fortuna, los expertos de **CPS2Shock** se han encargado de ir desencriptando poco a poco las *roms* de estos grandiosos *arcades*, lo cual ha desencadenado todo un aluvión de emuladores.



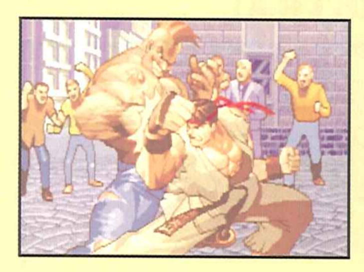


El que dio el pistoletazo de salida fue **FINALBURN** (www.finalburn.com), un emulador que en un principio fue desarrollado para ejecutar algunos *arcades* de **Sega** como ***After Burner I*** y ***II***, ***Power Drift***, ***Thunder Blade*** o ***Galaxy Force***. Poco después, *Dave*, su creador, sorprendió a propios y extraños con la emulación de ***Street Fighter Zero***, a lo cual le siguieron poco a poco los juegos que en **CPS2Shock** iban desencriptando. Hablar de **FINALBURN** significa hablar de una calidad en la emulación que verdaderamente roza lo perfecto, y con una optimización del código que lo hace funcionar en ordenadores de bajas prestaciones. Hoy día, **FINALBURN** emula también algunos juegos de *CPS-1*, aunque las continuas idas y venidas de su creador (que un día lo abandona y otro lo retoma) hacen dudar de la continuidad de este grandísimo programa.



EMULADORES

Sin duda alguna, el emulador que más éxito está cosechando en la red en estos momentos (en lo que a *CPS-2* se refiere) es el **NEBULA**, y no lo digo precisamente por orgullo patrio (¡sí, es español!). Las razones de su gran calidad radican, aparte de en una



depurada emulación que prácticamente está al cien por cien en cuanto a perfección en su fantástica *GUI*, cuyas opciones están tan bien presentadas como fáciles de configurar. Una de las premisas más importantes que tiene en su haber **NEBULA** es que, al contrario que **FINALBURN** (que por cada nuevo juego soportado tenía que salir una nueva versión del programa), con sólo añadir un minúsculo fichero de datos referente al nuevo juego desencriptado, la base del emulador ya tendrá la capacidad de ejecutarlo... ¡y encima también emula la **NEO·GEO**! En definitiva, tal vez la mejor opción aunque hay que tener en cuenta que sus exigencias en torno al *hardware* requerido no son precisamente pequeñas (con más o menos 500 *Mhz* tendremos más que suficiente).

Por otro lado, el emulador de los emuladores, el famoso **MAME**, cuenta desde hace poco tiempo con la emulación de los juegos *CPS-2*, gracias a la colaboración nuevamente de **CPS2Shock**. La emulación es exactamente la misma que con el resto de juegos de **MAME**, y bastante conseguida, por cierto. Eso sí, como pasa siempre con este emulador, hay que recordar que sus requerimientos son muy altos, debido a la nula optimización del código (y si no, que se lo digan a los usuarios de **AMIGA** que intentan usarlo). De todos modos, para ello han salido versiones modificadas tales como **CPS-2 MAME**, **CPS-MAME** o **CPS-XMAME**, cuyo mejor rendimiento se deja notar.



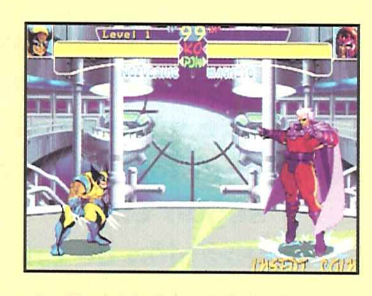
KAWAKS, que recuerda bastante en apariencia al anteriormente comentado **FINALBURN**, también funciona muy correctamente, con un amplio grado de compatibilidad en todos los juegos de *CPS-2* (aparte de **NEO GEO** y *CPS-1*). Lo malo es que requiere ya una máquina más potente de lo que sería ideal para un emu... aún así, bastante recomendable por su sencillez.



Por último, voy a comentar el emulador **CALICE**, de muy similares características a **KAWAKS**, también soportando la emulación de la consola de **SNK**. Incluso peca de arrastrarse un poco en equipos de nivel medio, por lo cual, y esperando una futura mejora que conlleve la optimización de estos emuladores, las mejores opciones siguen siendo las dos primeras que se han comentado aquí: **FINALBURN** y **NEBULA**.

Para terminar, desde aquí os recomendamos encarecidamente que echéis un ojo a estos emuladores, y os arméis de paciencia en descargar algunas de estas *roms*, ya que disfrutaréis por fin de verdaderas máquinas recreativas de cierta actualidad en vuestros hogares. De hecho, ahora mismo voy a echar una partidita al ***Cyberbots***... o tal vez al ***X-Men Vs. Street Fighter***... o quizás a...

Spidey
joserparker@eresmas.net











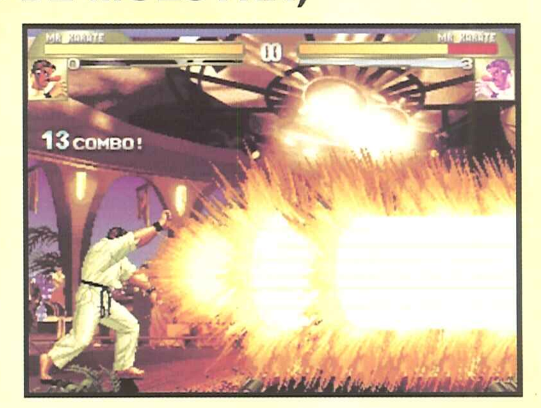
Todas estas pantallas pertenecen a juegos míticos que prácticamente todos a lo largo de nuestra andanza por el mundo de las consolas hemos esperado ansiosos a que fuesen conversionados. Y ahora podemos jugar directamente con las versiones originales en nuestro PC.

Bienvenidos de nuevo a la sección Mugen. En éste número os enseñaré los pasos a seguir en la realización de un personaje para el engine y presentaré cuatro personajes creados especialmente para el juego (dadas la infinitas posibilidades del programa). Sin más preámbulos, pasamos a lo que de verdad interesa.



APRENDIENDO A CREAR PERSONAJES (+ 4 EJEMPLOS DE MUESTRA)

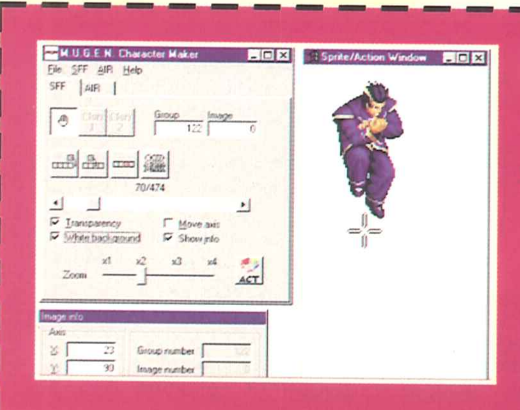




A la hora de crear un personaje deberemos tener muy en cuenta cuáles son nuestras posibilidades de creación. Es decir, si ya sabemos crear o estamos verdes en el tema.

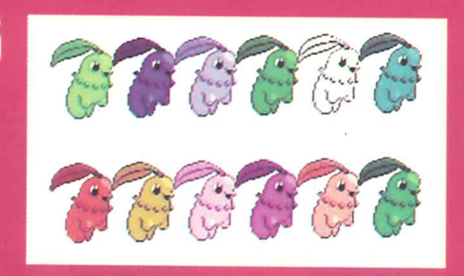
Básicamente lo que se hace en éste caso es tomar como referencia otro personaje ya creado, e irlo modificando a voluntad hasta que finalmente se convierta en el personaje que queremos. Para ello, lo básico es obtener los *sprites* (cada una de las imágenes necesarias para los movimientos del personaje) a base de ir *ripeando* (el hecho en sí de sacar imágenes "limpias" de algo). Ello se consigue gracias a los emuladores para juegos que todo hijo de vecino tiene hoy en día. A partir de aquí las posibilidades son ilimitadas, desde usar el clásico ***Zsnes*** para juegos de **Super Nintendo**, ***Kgen*** para **Mega Drive/Genesis** o los usados ya para juegos más "serios" como el ***NeoRage*** para la placa **NEO GEO** o los encargados de ofrecernos los juegos de **CAPCOM** (todo esto sin olvidar los de las portátiles). Todos ellos en su *interface* tienen una opción para ir eliminando elementos de escena, tales como los fondos, personajes en si o elementos superficiales de pantalla. Además, y prácticamente es lo básico, deberán tener una opción para hacer un *screenshot* (una captura de imagen) que normalmente por defecto quedará en el directorio principal.

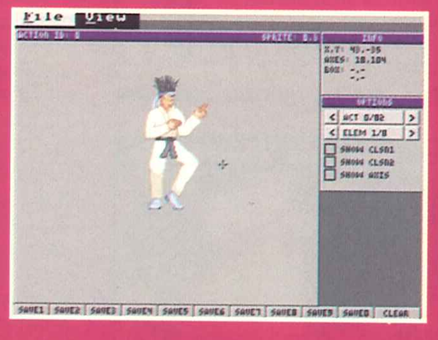
Dejándonos de cosas sin tanta importancia, lo principal es obtener TODOS los *frames* de un personaje, aunque finalmente no lleguemos a usarlos al completo. También es casi obligatorio que las imágenes pasen a estar en formato **.pcx** a 256 colores y que del primero al último utilicen la misma paleta. Todos ellos deberán estar debidamente organizados y numerados, puesto que puede ser un caos llamar a cada uno como nos dé la gana. Cualquier variación en éstas características puede impedir la correcta creación de un personaje (o escenario).
Una vez obtenidos los *sprites* deseados (claro está, esto es libre,

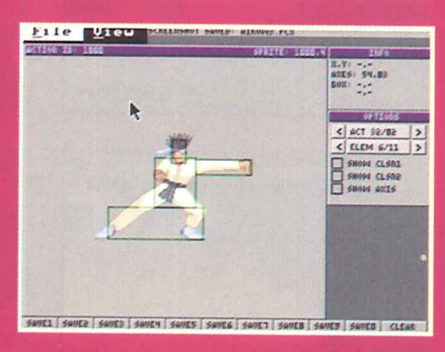


PROGRAMAS

He aquí una muestra de algunas ventanas de trabajo de los programas ***MCM*** (*Mugen Character Maker*, a la izquierda, que se utiliza para gráficos y ajustes) y el ***AirEdit*** (configuración general, abajo) junto a una paleta de colores y un indicador de la parte física en la que se deja ver bien claramente las partes en las que se puede golpear.













y si antes de comenzar a crear el personaje se quieren cambiar algunas cosas del mismo, como el color del pelo, o añadirle gafas, lo puedes hacer perfectamente, respetando siempre los requisitos anteriores), necesitaremos casi "estudiar" los documentos que acompañan al programa en la carpeta *Docs*. Como nota aparte quería añadir que actualmente en muchas *webs* hispanas están traduciendo al castellano dichas guías.

Una vez visto esto, veremos que se necesitan otros programas para nuestras creaciones, especialmente los llamados ***SprMaker*** (gráficos), ***MCM*** (*Mugen Character Maker*, también para gráficos y ajustes), el ***AirEdit*** (configuración general), el ***SndMaker*** (para el sonido), el ***WordPad*** de toda la vida (hay que escribir también) y otros programas que, o son opcionales, o son meras variaciones de los anteriores. Necesario es también tener conocimientos de los programas ***PhotoShop*** o ***Paint Shop Pro***, vitales para la creación/variación de gráficos y paletas. Lamentándolo mucho, no puedo explicaros paso a paso cómo crear un personaje, puesto que necesitaría una ***GameType*** tamaño ***Biblia*** para ello. Aun así, espero que por las imágenes que incluyo os hagáis una idea de lo que podéis llegar a tener entre manos.

Ya metidos en materia, y antes de pasar a comentar nuestros cuatro personajes invitados de éste mes, os diré que muchas veces hay que tener cierta picardía a la hora de crear un personaje, ya que, como los programadores "profesionales" hacen, hay *sprites* en los personajes que realizan varias funciones. ¿Que qué es esto? Por poneros un ejemplo, un *sprite* de puñetazo fuerte puede ser usado tanto para eso mismo como para parte de un *Super* o un *combo*, ahorrándonos así el trabajar dos *sprites* repetidos (mola, ¿eh?). Esto es sólo un pequeño consejo para ahorrarse tiempo a la hora de crear un personaje.

Y así acabamos por ésta vez. Permaneced atentos a la revista e investigad por vuestra cuenta en el mundillo ***MUGEN***. Si disponéis de *Internet* y del *IRC Hispano*, sabed que en el canal **#mugen** podréis cambiar impresiones y charlar con gente veterana.

Como regalillo para éste número, os pongo una dirección (probablemente la mejor que podáis encontrar), ya que es una perfecta guía sobre cualquier elemento creado para ***MUGEN***.

http://www.stanford.edu/~cjanim03/frames.htm

Nos leemos!!

OMEGA CLARENS
omegaclarens@hotmail.com

Mr.KARATE



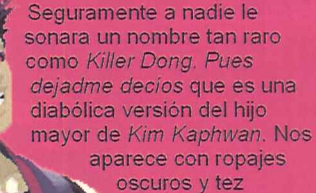
Un luchador mítico de la empresa **SNK**: "El Legendario *Mr.Karate*" llega a ***MUGEN*** repartiendo palos para aburrir. Desde su aparición en ***Ryuko no Ken/Art of Fighting***, varios han sido los cameos en otros juegos de la compañía, y su inclusión en el ***KOF '96*** de **Game Boy** sabía a poco. Así que, con la máscara ripeada de la presentación especial que tenía *Takuma Sakazaki* con sus hijos y discípulo en el ***KOF '98***, y el propio *Takuma* de ***KOF '99***, tenemos un luchador excepcional, con *Desperation Moves* inéditos y bastos como él solo. Quizá se le echa en falta alguna presentación especial, pero la verdad es que el personaje es muy completo. Supongo que por las imágenes podréis juzgar lo que digo. Además de poseer todos los ataques del propio *Takuma*, su *Shin Ryuko Ranbu*, y el destructivo *Shin Gaikin Geki*, posee un devastador *Haow Sho Koh Ken* al estilo *Kame Hame* que puede sentenciar el combate. Además, como petición del dire de esta revista, se le incluyó un gracioso pero letal *DM*: un rapidísimo *Haow Sho Koh Ken* lanzado por... la nariz!! Sin duda un personaje altamente recomendado.







KILLER DONG



Seguramente a nadie le sonara un nombre tan raro como *Killer Dong*. *Pues dejadme decíos* que es una diabólica versión del hijo mayor de *Kim Kaphwan*. Nos aparece con ropajes oscuros y tez grisácea, y como muestra la ilustración, se le ha de coger con pinzas. Posee los *DMs* de *Dong Hwan*, al que han añadido uno extra de más de 40 *hits* que puede dar la vuelta al combate en un abrir y cerrar de ojos. Ésta aberrante versión del chico coreano es bastante abusiva, pero es original y no desentonaría en algún equipo de *evils* u *orochis*. Buen trabajo y tremendo resultado.











OMEGA CLARENS











Seguramente estaréis pensando... ¡Me suena de algo! Pues dá la casualidad de que *Omega Clarens* es una mezcla de mis dos personajes favoritos de las sagas **Garou** y **KOF**: *Kain Heinlein* y *Rugal Bernstein*.

Omega Clarens es un personaje ágil y elegante (de hecho el *sprite* es el de *Kain*), pero tiene ataques de *Rugal*, así como golpes especiales y *DMs* nuevos.

En lo que a jugabilidad se refiere, tiene un *Reppuuken* algo raro pero rápido, así como el *Genocide Cutter*, que parece más el *Flash Kick* de *Guile*. Su *Dark Barrier* no es ni por asomo como el de su "maestro" *Rugal*, pero del golpe envía bastante lejos al rival. Hablando de sus *DMs*, su *Omega Punishment* es endiabladamente rápido y difícil de preveer, así como el "*R Réquiem*".

Objetivamente, es un personaje que está crispado pero que luce buena estética.

Como nota curiosa, incluye un pequeño *manga* trucado de *Andy Seto en* una hoja que nos sitúa un poco en la propia historia del personaje.

YASANAGI





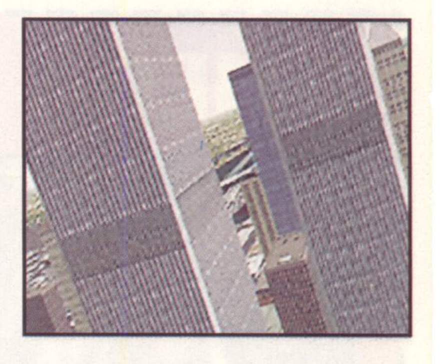




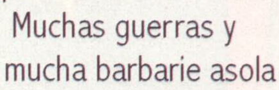


Yasanagi es una fusión de *Kyo* e *Iori* (sí, como lo leéis) y es uno de los personajes más originales, raros y currados que podáis echaros en cara. Como apariencia principal, de cintura para arriba es *Kyo* y de cintura hacia abajo es *Iori*. Aunque su movimiento es digno del mayor de los contorsionistas, el acabado no deja de llamar la atención. Obviamente, sus ataques son una mezcla de los dos, ya que tiene principalmente el *Orochinagi* de *Kyo* y el *Shiki Yaotome* de *Iori*. Mezclas aparte, la apariencia no deja de resultar extraña, pero lo cierto es que reparte que da gusto. Uno de sus movimientos normales es la patada cortante de *Mature*, así como el conocido *Yamibarai* a ras del suelo o el *Heat Drive* (*DM* de *K'*), además de una versión menos currada del *Omega Distressor* de *Omega Rugal '98*. Personaje extraño pero compensado, y aunque sus paletas no son del todo acertadas, la verdad es que es el resultado de un trabajo increíble. Mención especial merece la intro en la que se fusionan para que aparezca *Yasanagi* (mucho *Dragon Ball* ha visto la gente ^_^). Buen personaje como curiosidad, pero luchar en serio contra él puede ser un auténtico calvario.

ATENTADO USA: ANDANDO CON PIES DE PLOMO



El 11 de septiembre del 2001 ha sido un día que ha pasado a la historia como uno de los más fatídicos para la humanidad.



Muchas guerras y mucha barbarie asola continuamente nuestro mundo, pero el catastrófico atentado terrorista contra Nueva York fue un auténtico golpe a la paz, y sobre todo, una brutal masacre de inocentes. El caso es que, obviamente, no soy quien (ni este es el lugar apropiado) para divagar sobre el tema en cuestión, sólo puedo solidarizarme con las víctimas del terrorismo en general.

Pero eso sí, os voy a contar un poco cómo ha repercutido todo esto en el mundo del videojuego.

Muchos han sido los juegos cuya salida ha sido retrasada, en pos de no recordar (debido a una circunstancia u otra del juego en cuestión) nada susceptible de ser asociado con la famosa destrucción del *World Trade Center*. ¿Una medida exagerada? A mi opinión, desde luego que sí, y del todo desmedida, máxime cuando la televisión nos está bombardeando continuamente con las imágenes de los aviones impactando en las *Torres Gemelas*. Pero ya se sabe que el mundo del videojuego es para muchos (ignorantes ellos) una verdadera lacra de la sociedad, y siempre estamos ahí para ser culpados de cualquier suceso por parte del periodista de turno hambriento de crear polémica fácil. Por eso mismo resulta muy irónico el que en diversos servidores de juegos en red, incluso en los *banners* que nos encontraremos al jugar *on-line* al popular ***Counter Strike***, nos topemos con anuncios del ejército americano... ¡para que nos alistemos! Tanto sirve ***Flight Simulator*** para "*entrenar terroristas en el aprendizaje de pilotar un avión*" que ***Counter Strike***, ***Quake 3*** y compañía. Aparte de provocar matanzas en los colegios americanos, sirven como "motivación" para que seamos unos voluntariosos soldados. Increíble pero cierto. Aunque la influencia en juegos como el mencionado ***Counter*** no acaba aquí. Pocos días después del suceso del *WTC*, no era difícil ver en las partidas *on-line* de este juego a los jugadores "policías" insultar a los "terroristas". Incluso estupefactos veía cómo eran ametrallados mil y una vez ya estando muertos.





Con cierta lógica, tras los atentados de *Nueva York* y de *Washington*, las acciones de las compañías de seguros y de líneas aéreas han bajado enormemente en la reapertura de *Wall Street*.
Sorprendentemente las empresas editoras de videojuegos también han experimentado este descenso. El valor de las acciones de **Take Two** es el que más ha caído (-17,4%), seguido por **Acclaim** (-16%), **Infogrames** (-14%), **Electronic Arts** (-7,7%), y finalmente **THQ** (-6%). ¿La causa? Evidentemente entran muchos factores, entre los cuales destacan los citados retrasos en la producción. El otro gran factor que ha desencadenado en esto es la citada fama que tienen los videojuegos de ser el mal que asola el mundo...

En cuanto a las compañías de software, muchas han sido las que han retrasado algunos de sus títulos, para no "herir" la sensibilidad de los americanos. Una lista abundante y, todo hay que decirlo, llena de absurdas excusas en pos de no polemizar con el pueblo yanki.

Empecemos por uno de los títulos más esperados de todos los tiempos, el increíble ***Metal Gear Solid 2 ~ Sons of Liberty***, de **KONAMI**. Al contrario que lo rumoreado en un principio, **KONAMI** ha confirmado que ***MGS2*** saldrá tal y como se había previsto en los EEUU el 29 de noviembre del 2001. Sin embargo, algunas escenas del juego que muestran las torres del *World Trade Center* se cambiarán o eliminarán directamente. En Japón la fecha de salida tampoco ha variado (13 de Diciembre del 2001). Desde luego poca cosa comparado con el caso del juego de estrategia ***Red Alert 2***, de la compañía **Westwood**, que ha sido retirado de las tiendas americanas por tener una carátula "inadecuada". El hecho de que salgan en el fondo ciertos monumentos de América en una apocalíptica guerra ha provocado la revisión de la portada.

Más curioso aún es el caso del famoso ***Flight Simulator*** de **Microsoft**. En la próxima edición del juego la empresa de *Bill Gates* quitará las torres gemelas del escenario americano, algo que hasta cierto punto, entra en la lógica.
Alguien que desde luego lo tiene mal es *Tom Clancy*, máximo accionista de **Red Storm** (responsable entre otros de ***Rainbow Six***). Su compañía está en conversaciones con **UBI Soft**, su distribuidora a nivel mundial, discutiendo las fechas de salida de sus próximos títulos, ya que la temática de la mayoría de los programas de **Red Storm** tratan de manera bastante realista conflictos terroristas/antiterroristas. Caso de esto es el ya anunciado retraso de ***Black Thorn***, extensión del clásico ***Rogue Spear*** que estaba prevista en un principio para el 9 de octubre. Aunque claro, más evidente aún si cabe es el retraso en el lanzamiento de... ¡***World War III***! Con un título como este, en estas circunstancias sólo se

puede tener problemas... ¡ay!

Se ve que el hombre araña no tiene su año, ya que no sólo su película se ha visto afectada por los retrasos y retoques varios. ***Spider-man ~ Enter Electro*** es otro de los juegos afectados por el momento. De toda la vida el hombre araña se ha movido entre los rascacielos de *Manhattan*, y eso parece ser ya suficiente motivo para que lo retrasen... así que, por lo menos en los EEUU este nuevo título para Playstation será pospuesto. En palabras de *Ron Doormink*, presidente de **Activision**: "*por respeto a las víctimas, sus familias y nuestros ciudadanos, retrasamos el lanzamiento y realizaremos cambios menores en el juego. A pesar de que los inmuebles en* ***Spider-Man 2*** *son simples elementos del decorado, estos ni explotan ni son derribados.* **Activision** *es extremadamente prudente en relación con las imágenes que podrían confundirse con las Torres Gemelas. Esperamos que el juego pueda salir en Navidades. "Adicionalmente, el retraso del juego no tendrá un impacto material en nuestros resultados económicos*".

De igual manera, el juego ***Propeller Arena*** de **AM2** para **Dreamcast** también ha sido puesto en el radical punto de mira de la censura, ya que incluía combates de aviones en lugares tan dispares los entre-rascacielos de una ciudad (lo que le faltaba a la consola de **SEGA**, que si ya le quedan pocos títulos, pues casi, casi uno menos con este).

Sony CE America también ha puesto en la lista de espera en USA el ***Syphon Filter 3*** para **PSone**, cuya salida estaba prevista para el 25 de septiembre. La directora de *marketing* de **Sony CEA**, *Ami Blire*, ha declarado: "*Tras atentos exámenes, pensamos que el packaging de* ***Syphon Filter 3***, *y el tono de su campaña publicitaria y promocional, no son adecuados para presentarse en un momento demasiado delicado, a causa de estos tiempos de tragedia*".

Un caso visiblemente más grave es el de la casa **TAKE 2**, cuya sede está situada en pleno centro de *Manhattan*. Por lo tanto, se vieron obligados a interrumpir durante cuatro días sus actividades, y de paso revisar todo su calendario de salidas hasta finales de año. El presidente de **TAKE 2** ha dicho: "*A causa de la interrupción de nuestros negocios, nuestras operaciones de desarrollo de productos y de beta-test también se han interrumpido, y trabajamos muy duro para volver a la normalidad. Además, debido a la tragedia que se produjo la pasada semana, pensamos que sería conveniente cambiar ciertos contenidos de nuestros juegos. Como consecuencia de estos desgraciados acontecimientos, estamos revisando nuestro programa de lanzamientos*". Algunos niveles de ***Smuggler's Run 2*** se desarrollan en Afghanistan, mientras que ***Max Payne*** y ***Grand Theft Auto 3*** incluyen bastantes referencias a *Nueva York*. Así pues mejor que añadamos uno o dos meses más a la espera de estos títulos.

Más juegos: la campaña de publicidad de ***Ace Combat 4*** retirada, ***Project Gotham*** para



Xbox (de **Bizarre Creations**) está en curso de discusión con **Microsoft** (este *racing-game* dispone de un circuito en *Nueva York* en el que se ven las torres gemelas del *World Trade Center*); más **Sony**: se rumorea que podría retrasar las salidas europeas de ***Drop Ship*** y ***Twisted Metal Black*** para **PS2** "indefinidamente" (el primer título incluye una misión sobre terrorismo en *Oriente Medio*, mientras que la nueva entrega de ***Twisted Metal*** llega a mostrar ciertas escenas de destrucción de aviones), ***Majestic*** retrasado hasta nuevo aviso, ***Duke Nukem: Manhattan Project*** enseña explícitamente las famosas torres (el logo del título contiene imágenes del *World Trade Center*, y ha sido retirado de la *web* oficial).

Claramente, en todo lo relatado se ve que la siempre cuestionada influencia del videojuego en los jóvenes ha sido predominante para que todos los editores tengan que andar de puntillas con este asunto. Ciertamente las compañías, lejos de querer entrar en polémicas, han demostrado tener un gran civismo en todo esto. Que se sepa que este mundillo tiene muchas virtudes, que aparte de solidarizarnos del todo con el pueblo americano... también somos muy, muy

Spidey

joserparker@eresmas.net

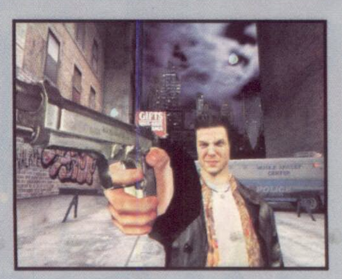
VIDEOJUEGOS: ESCUELA DE TERRORISTAS

Algo que desde luego roza lo absurdo es el que muchos medios hayan culpado a ***Flight Simulator*** de la "habilidad" de los terroristas a los mandos de un avión. ¿No suena realmente absurdo? Mientras tanto, en *IVAO* (espacio aéreo virtual) han enviado este mensaje:*"...a partir de hoy no están permitidas las simulaciones de secuestros en IVAO. Tampoco está permitido el uso de las siguientes callsigns: AAL11, AAL77, UAL75 y UAL93*". Aunque los simuladores aéreos no son los únicos en ser acusados. ***Counter Strike***, podría ser otro en el punto de mira crítico por que con él a lo mejor puedes aprender a ser un buen terrorista...











#1
Hentype
¡¡REVISTA DE 132 PÁGINAS
TODO SOBRE EL MANGANIME HENTAI JAPONÉS
JUEGOS-H
BRUTISH MINE
SLAVE BAZAR
GINIRO
MANGANIME-H
ANI-DOUJIN
MIDNIGHT PANTHER
MAGICAL TWILIGHT
YOIYAMI DOLL'S
DOUJINSHIS
POR 1000 PELAS ...
1000
MIL PESETAS
BANCO DE ESPAÑA
1000
Guru guru
250 Ptas - 1,50 € - 20 Pesos
#7
TU RACIÓN MENSUAL DE MANGA.
manga
Wataru Y

NOVELAS OFICIALES NOVELA
NOVELAS OFICIALES

Estrenamos este mes nuestro apartado de novelas con las primeras sobre la versión Game Boy Advance de The King of Fighters.

THE KING OF FIGHTER GBA

Profanando el cielo claro, violando el mar de nuestra procedencia, invadiendo la gran naturaleza de la tierra... para castigar a los humanos, Orochi, la voluntad de la tierra, ha despertado de un largo sueño.
Han pasado unos meses desde que tres personas llamadas "los objetos sagrados" lo sellaron.

Jefe: "*Tal vez fue verdad que ellos pudieron sellar a Orochi, pero la sangre de Orochi sigue corriendo por sus venas. Es un hombre realmente interesante.*"

Subordinado: "*Si me dejases que me ocupase de él, te demostraría de lo que soy capaz.*"

Jefe: "*¿Todavia le tienes rencor?*"

Un hombre que mira la ciudad desde lo más alto de su torre se ríe de forma sarcástica de su subordinado por su aparente emoción. Vestido con un traje de lujo, sentado en una silla de cuero, el aspecto del hombre parece ser el de un gran jefe del mundo de los negocios. Pero la mirada que le echó a su subordinado parecía la de un depredador.

Jefe: "*Para vigilar a ese hombre existe otra persona mejor que tú.*"

Subordinado: "*¿Hablas de ese chico?*"

Jefe: "*Así es. Creo que dentro de poco tendremos que repartir las invitaciones.*"

El hombre se queda pensativo apoyandose sobre su lujosa mesa.
Poco a poco las únicas personas que conocen la existencia de *Orochi*, se están olvidando de él.
Un día le llegó una carta sin remitente a todos los grandes luchadores del mundo. El contenido de la carta era aparentemente secreto, pero todos sabían de qué se trataba.
En la carta sólo se podía leer: "Vamos a celebrar el **King of Fighter**".
Todos los luchadores que recibieron la carta decidieron participar en el torneo, algunos para probar su poder y otros para comprobar si detrás de todo esto se esconde una causa maligna.
Entre los participantes estaba el nombre de aquel chico que una vez luchó contra *Orochi*. Se le conoce como "*El que arrasó a Orochi*", que según parece ha vuelto junto a su amigo *Benimaru* y una persona que conoció en América.

Kyo: *Ya que yo sobreviví a la lucha, supongo que él también lo hizo.*

Subordinado: "*Los participantes son las personas que ya esperábamos, todos son ya viejos amigos*".

Jefe: "*Ajá*".

Al recibir el informe de su subordinado, el hombre hecha un vistazo a un joven alto que está apoyado en la pared.

Jefe: "*Ya tenemos a los actores y los escenarios. ¿Tú que opinas?*".

Joven: "..."

El joven pelirrojo se cruza de hombros y no responde a la pregunta. No expresa ningún tipo de sentimiento y parece estar pensando en algo muy lejano.
El subordinado, que le estaba observando le pregunta:

Subordinado: "*¿Todavia no estás satisfecho?*"

Joven: "*Sólo estaré satisfecho cuando mate a aquel chico*"

El joven responde de forma antipática y mira por la ventana al exterior.
La ciudad estaba amaneciendo poco a poco y la luna iba perdiendo su luz dejandole paso al resplandeciente sol, coincidiendo tan sólo unos instantes.
El joven empieza a andar y dice:

Joven: "*Cuando llegue me avisas. Mi único objetivo es él*".

Subordinado: "*¡Eh tu! ¡¿Donde vas?!*"

Jefe: "*Déjale que se vaya*".

Subordinado: "*¡Pero...!*"

El subordinado, con cara de odio, se queda mirando la puerta por donde ha salido el joven.

Subordinado: "*¡¿Está usted seguro?! ¡Alguien tendría que vigilarle!*"

Jefe: "*Seria inútil ponerle vigilancia. Podría matar a los guardias en el momento que quisiera*".

Subordinado: "*¡Entonces deje que yo me ocupe de él!*"

Jefe: "*No hace falta. Si el chico del fuego gana, él vendrá en su busca.*"

El hombre se ríe a carcajadas mirando por la ventana.

Jefe: "*Lo único que haremos será disfrutar de este gran Show.*"



GAROU TEAM

El equipo *kyokugenryu* estaba ante un grave problema. Por un lado *Yuri* ha caído enferma y tiene una fiebre muy alta. Por otro Takuma está de viaje hacia un *dojo* de Méjico.
Aunque *Ryo* y *Robert* saben que formar equipo con su maestro no es buena idea por sus desastrosos finales.
Así estaban, sin saber qué hacer, cuando justo entonces aparece *King* que iba a visitar a *Yuri*.
Y dijo Robert...
Robert: *¡Ryo, que King se una a nuestro equipo!*

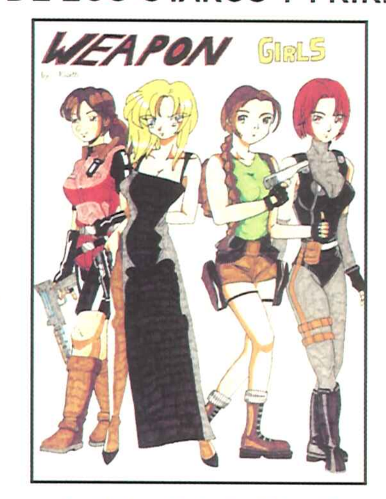
RYUKO TEAM

Se acercan los días del *KOF* y *Terry* se dirige al aeropuerto internacional de *Southtown*. Allí se encuentra con *Andy*, que parece estar algo cansado. Está junto a *Mai*, quien al contrario parece muy contenta. *Terry* ve que *Joe* no está en el aeropuerto, preguntandole a *Andy* por su paradero, y éste le explica que por un torneo organizado por el rey de *Tailandia* no ha podido venir. *Terry*, sorprendido por la noticia, se queda boquiabierto, pero lo que le dice *Mai* le deja aun más perplejo...
Mai: *¡Yo seré quien participe con vosotros!*

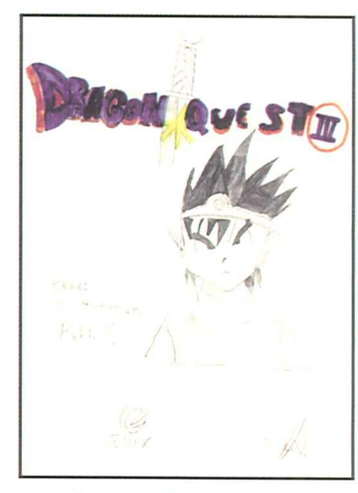
FRIKILANDIA

EL PUNTO DE REUNIÓN DE LOS OTAKUS Y FRIKIS

Bienvenidos una vez más a nuestro rinconcillo especial del *friki*. He de agradeceros que hayáis sido tan rápidos, porque ya empiezan a llegar cartas respecto a la salida de nuestro ***Gametype #1***, y normalmente hasta el 3 no se suele tener material suficiente para responder. Aunque se trate de pocas allá voy con 1 página de correo (quizás para el próximo número se anime la cosa).



David López Pedrejón (Palencia)



Arturo Acuña (desde Chile)

Empiezo por **David López** (de Palencia) que nos ha escrito en un sobre con un dibujo de *Kyo Kusanagi* junto a la dirección (bonito sobre) y otro dibujo en el interior de varias "*femmes fatales*" que he colocado a la derecha. Nos cuenta que era un habitual de ***Loading*** y que le han parecido geniales todas las secciones, y en especial la de *Final Fantasy Universe* por contar ese tipo de cosas que las demás revistas ignoran por completo. *David* nos pregunta el por qué de que no hablemos de juegos para **PC**. En realidad no es que no hablemos de juegos de **PC**, es que no se ha dado el caso simplemente. Quitando el género *hentai* apenas aparecen producciones japonesas para ordenador que merezcan la pena. Precisamente la conversión del ***The King of Fighters 99 Evolution*** de **DC** para **PC** no es realmente una conversión, sino una adaptación pirata. **SNK** jamás ha sacado un ***KOF*** oficial para ordenador. Sí que se están desarrollando en estos momentos adaptaciones de juegos de **SNK** para **PC**, pero no los hace la mítica compañía de Osaka, y ni tan siquiera tienen fecha prevista de salida.

Respecto a si meteremos o no imágenes en el CD y *wallpapers*... lo primero dependerá de los juegos que comentemos, pero es poco probable; y lo segundo se estudiará. Ya veremos en futuros números lo que sucede.

Taichi (de Bilbao) nos envió por correo electrónico 2 dibujos que tenéis bajo este texto y al fondo a la derecha. Se nota que eres un gran fan de los juegos de lucha, y precisamente sois los lectores como tú, y los amantes de los juegos de rol, los que más disfrutaréis con nuestra publicación. Esto se debe a que los juegos de lucha se comentan en otras revistas como algo que no ha evolucionado desde el ***Street Fighter II***, y los *RPG*s como si ***Final Fantasy VII*** hubiese sido el primero en la historia desde que apareciese el ***Legend of Zelda*** de **SuperNES** (hasta que apareció ***FF7*** todos los juegos de rol fueron comparados con el ***Zelda***, y desde entonces no hay *RPG* que se comente sin pasar por la absurda mirada a los ***FF***). Para todos aquellos que busquen la verdad... aquí estaremos (*¡tan-tata-chiaaan! se me va la olla... ~_~*). Tal y como me pides, aquí dejo tu dirección para que te escriban los *frikis*:

Joseba Cordón Echarte
c/ Luis López Oses, nº10, 4ºC
48930. Romo-getxo (Bizkaia)


Dibujo original de Josema Cordón (Romo-getxo, Bizkaia)

Antonio Rosado (vía e-mail) es otro de nuestros seguidores que se han reenganchado y que dice haber seguido toda mi trayectoria "pofezioná" (*me alegro por ello, jeje*). Dice haber descubierto en ***Loading*** el tema ***Mugen*** (seríamos de los primeros en tratarlo) y nos sugiere que hagamos un cursillo mes a mes para aprender a hacer personajes. Emmm... justamente de eso trata la sección (y de todas sus novedades).


Josema Cordón (Romo-getxo, Bizkaia)

Y acabo por este mes con la carta de **Jesús Codoñer** (de Catarroja, Valencia) que nos pide la realización de nuevos monográficos sobre ***Street Fighter*** y ***KOF***. Es seguro que haremos, pero por ahora no sobre esos temas. Aún es pronto, ¿no crees?

Matta Raigetsu!!

Mr.Karate

SUSCRIPCIONES
SUSCRIPCIONES
SUSCRIPCIONES SUSCRIPCIONES

¿PIENSAS PERDERTE UN SÓLO NÚMERO DE LA PUBLICACIÓN QUE ESTABAS ESPERANDO? ¡SUSCRÍBETE A GAMETYPE!

Gametype ゲームタイプ
Revista de Videojuegos Japoneses

¡SUSCRÍBETE!

Fotocopia o recorta este boletín y suscríbete a GAMETYPE. Envía una carta a GAMETYPE. SUSCRIPCIONES. Camino de San Rafael 71. 29006. Málaga. Boletín válido hasta Diciembre del 2001. También puedes hacerlo por teléfono. llamando al 952 36 31 43.

Suscripción por un año (doce números) : 8000 ptas

TODOS LOS ENVÍOS SE HACEN SIN INFORMACIÓN EXTERNA DE SU CONTENIDO.

GASTOS DE ENVÍO INCLUIDOS A PARTIR DE 2 EJEMPLARES.

Apellidos ____ Nombre ____

Dirección ____

Código Postal ____ Ciudad ____ Provincia ____

Apdo Correos ____ Tlf. ____ Edad ____

Números que deseo recibir:

Suscripción a partir (número incluido/hasta): ____

Números atrasados: ____

Pago mediante:

- ☐ Talón nominativo a nombre de MEGAMULTIMEDIA, SL.
- ☐ Contrareembolso
- ☐ Transferencia bancaria a la cuenta: Mega Multimedia BANESTO 0030 4078 11 0293456273
- ☐ VISA Número ____ Fecha de caducidad ____

¡SUSCRÍBETE Y TENDRÁS EN CASA LAS ÚLTIMAS NOVEDADES SOBRE VIDEOJUEGOS!

Firma (obligatorio)



SI TE APASIONAN LA MÚSICA Y LA CULTURA JAPONESA HA LLEGADO LA HORA DE QUE DISFRUTES CON UNA REVISTA HECHA A TU MEDIDA.
REVISTA + CDRom 995 ptas.
CAUTION KEEP OUT
KEEP OUT
音楽
ongaku
A LA VENTA EN OCTUBRE